hnostar

La revista de los usuarios de MSX

Nº 41 ABRIL 1998

Moon Light Saga

Trucos, mapas y la historia completa del juego



Reportaje de MadriSX'98

MSX

Sumario

Nº 41 · IV ÉPOCA · ABRIL 1998 · 1000 PTAS



Centro Cultural Fernando de los Ríos (Madrid)







Moon Light Saga



Puddle Land (versión beta)

Y además ...

hnostar

La revista de los usuarios de MSX

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Manuel Pazos
Sergio Juárez
José C. Clemente
Ángel Cullá
José María Pacheco
Rafael Corrales
Manuel Dopico
Íñigo Pascual
Víctor Henares
Ítalo Valério (Brasil)

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

FOTOGRAFÍA
CLUB HNOSTAR
V.A.J. Club (vídeo)
Ítalo Valério (vídeo)

MAQUETACIÓN Y FOTOMECÁNICA
CLUB HNOSTAR

FILMACIÓN
DIXITAL 21

ENCUADERNACIÓN
GRAPHA GALLEGA

IMPRIME
IMAGRAF

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax 981 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

DISTRIBUCIÓN
España: Club Hnostar
Brasil: MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.
Holanda: Stichting Sunrise

Depósito Legal: C-949/94

Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.
No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.
© 1998 Club Hnostar

editorial

Una nueva experiencia

Esta vez no hemos querido desaprovechar la ocasión y hemos viajado hasta la capital española, donde ha tenido lugar el cuarto encuentro de usuarios celebrado en esta ciudad. Para nosotros ha sido una experiencia muy positiva, algunos de nuestros lectores tuvieron la oportunidad de conocernos en persona y charlar con nosotros, y además pudimos comprobar in situ el ambiente que se respira en este tipo de reuniones. En las páginas interiores encontraréis un reportaje sobre el encuentro, así como una serie de fotografías en color en la contraportada de este número.

Una de las últimas novedades aparecidas este año es el Video9000, una extraordinaria tarjeta para digitalizar y superimponer imágenes de video con el Graphics9000. En las últimas páginas de la revista encontraréis un artículo con las principales características de esta nueva producción de Sunrise Swiss, a la vez que incluimos una serie de imágenes a todo color capturadas con el Video9000 a modo de prueba.

Dentro de unas semanas se van a celebrar dos importantes eventos, por una parte la feria de Tilburg (Holanda) el 25 de abril, que este año será compartida por primera vez en su historia con usuarios de PC, y una semana después, el 2 de mayo, el encuentro de Barcelona, que este año contará con la presencia de FutureDisk. Tilburg nos traerá este año bastantes sorpresas, pues son ya varios los lanzamientos anunciados por parte de algunos grupos. Habrá bastantes discos de música para Moonsound, y será presentado el nuevo juego de Umax, The Lost World. Tendréis que esperar al próximo número para conocer algunos de estos nuevos lanzamientos, pero eso sí, antes no olvidéis de renovar vuestra suscripción...

Cuando empecéis a pasar las páginas de la revista os vais a encontrar con algunos cambios. Hemos modificado la sección de noticias, y hemos creado una nueva sección para el comentario y análisis de las publicaciones. También habrá una sección coordinada por José María Pacheco para hablaros de "las cosas de Padial". Si os habéis dado cuenta, este número tiene algunas páginas de más, y esto se debe a que no podíamos volver a retrasar la entrega del comentario del Randar 3. En el próximo número incluiremos la segunda parte de este especial del Randar 3.

Hasta el próximo número.

noticias

El club adquiere una de las primeras unidades del Video9000

Hace unos meses que el club recibía una de las primeras unidades de esta particular unidad digitalizadora. El Video9000, desarrollado por el holandés Koen van Hartingsveldt y producido por Sunrise Swiss, es el complemento ideal para el GFX9000. Se trata de una tarjeta que se añade al Graphics9000, pero debido a que éste no estaba preparado para acoplarlo directamente (por medio de un conector, por ejemplo) es necesario enviar el propio GFX9000 a Holanda para su modificación e instalación. El precio del Video9000 ronda las 42.000 ptas., al que hay que añadir los gastos de transporte (en nuestro caso, y para mayor seguridad, fue enviado por UPS). Aunque en principio pueda parecer excesivamente caro, no lo es tanto si tenemos en cuenta el precio que tenía hace unos años el cartucho Sony HBI-V1 (prácticamente el mismo), y no hay comparación posible en cuanto a calidad y resolución, además de que éste último no permite la superimposición de imágenes.

Junto al Video9000 también viene el cable de vídeo RGB/euroconector, un disco con el software, y un completo manual en inglés. El Video9000 funciona tanto en MSX Turbo R como en MSX2 y no requiere DOS2 ni excesiva memoria RAM.

Los que ya posean el GFX9000 y deseen acoplarle el Video9000 pueden ponerse en contacto con nosotros. Los que no posean el GFX9000 deberán adquirir todo el *kit* completo. Suponemos que Sunrise Swiss hará algún tipo de descuento en este caso, aunque de momento no nos han confirmado nada.

XI International MSX & PC Computerfair Tilburg

Sí, habéis leído bien, por primera vez en su historia la gran feria de Tilburg acogerá también a expositores y visitantes del mundo PC. El motivo seguramente no sea otro que el de poder dar continuidad a esta feria anual, la de mayor importancia en Europa.

Este año tendrá lugar el sábado 25 de Abril y estará organizada nuevamente por la Computer User Asociation. Se espera la llegada, al igual que otros años, de usuarios y grupos de varios países, entre los que habrá una representación española (en principio estará, por segundo año consecutivo, MSX Power Replay). A los grupos expositores llegados del extranjero los organizadores les ofrecen un stand gratis, pero es posible ocupar hasta un máximo de 3 stands. El precio del stand es de 60 florines para grupos y clubs, y de 100 florines para marcas comerciales. El precio de la entrada será de 7,50 florines. El horario será el habitual, de 10 de la mañana a 5 de la tarde de forma ininterrumpida. Los expositores podrán montar sus stands desde las 7 de la mañana.

El evento tendrá lugar en el mismo pabellón de todos los años:

Bremhorsthal
Oude Goirleseweg 167
Tilburg (Holanda)

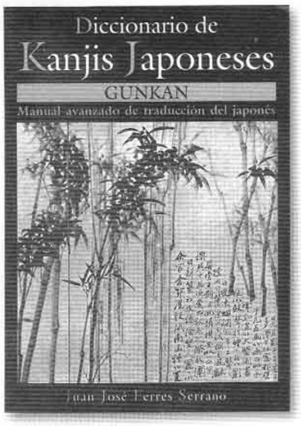
Para contactar con los organizadores debéis escribir a:
Computer Gebruikers Vereniging
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
Tel./fax. (013) 4560668
e-mail: cgv@xs4all.nl



Oferta exclusiva del Diccionario Gunkan

"Gunkan" es el nombre del fanzine editado por Juan José Ferres para aprender japonés. Pero además del fanzine de aparición más o menos periódica, también ha realizado el "Diccionario de Kanjis Japoneses", un completo libro de más de 200 páginas con la clasificación de más de 2000 kanjis en español, una de las más completas realizadas en España. No sólo es un diccionario de kanjis, sino que es un completísimo manual de traducción del japonés, ideal para los que empiezan a interesarse por esta lengua.

Ahora Juan J. Ferres lanza una oferta especial para los lectores de la revista Hnostar, quienes podrán conseguir este libro por sólo 4000 pesetas, lo cual supone una rebaja en 1000 pesetas respecto al precio original.



Nueva versión del proyecto Omega

Edison A. Pires nos comentaba recientemente algunas novedades en cuanto a su proyecto Omega. Según él, el proyecto final de 32 bits se ha vuelto quizás demasiado complejo, principalmente en el desarrollo de una nueva BIOS, interpretador y sistema operativo. Por tanto, ha decidido que en estos momentos lo mejor sería producir una versión reducida del mismo, más simple.

Esta versión tendría como procesador central el Z382 pero con bus externo de 8 bits. Además, contaría con otro procesador, el Z180, para periféricos y para control del chip de sonido, el OPL4. Finalmente, para completar los cuatro chips principales de esta versión simplificada, tendríamos el VDP TMS34010 a 60 Mhz.

Estas son algunas de las características técnicas de este vídeo-procesador:

– Procesador de 32 bits de propósito general totalmente programable.

– Rango de direcciones de 128 Megabytes

– El *set* de instrucciones incluye funciones gráficas especiales como del procesamiento de píxels, direccionamiento XY, *end window clip/hit.*

– Píxel programable de 1, 2, 4, 8 ó 16 bits con 16 opciones boo-

leanas y 6 aritméticas para el procesamiento de píxels.

- 30 registros de 32 bits de propósito general.
- 8/16 bit *host-processor interface*.
- 32 bit & 64 bit *intefer arithmetic*.
- Hasta 65536 colores.
- 68 pin PLCC *package*.
- Tecnología de 5V COMS.

Esta versión debería salir este mismo año, si todo marcha bien.

Asimismo, Edison aprovecha la ocasión para hacernos llegar la última versión, ya corregida, del libro "MSX Top Secret". Como no han sido muchos los pedidos que hemos tenido de este libro, todavía estamos pensando en cómo imprimirlo. Os avisaremos en cuanto esté disponible, y daremos el precio final del mismo.

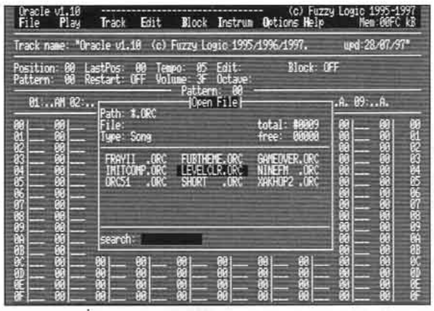
100% Music

Éste será el título de una nueva producción musical para Moonsound, que estará producida por la gente de Stuff, autores de la conocida FutureDisk. Mark Zellenrath y Jorrith Schaap están trabajando en ello, y con toda probabilidad estará finalizado para la feria de Tilburg. Según nos cuentan el disco será muy bueno, aunque lo que sí es cierto es que Jorrith es muy bueno componiendo música para Moonsound.

FKD prepara el último número de su fanzine

FKD Fan, un fanzine con varios años de existencia, dejará de editarse una vez salga publicado el número 13, probablemente en el próxima reunión de Barcelona. Hace ya bastante tiempo que no tenemos noticias de este grupo, salvo sus apariciones en los encuentros de Barcelona.

Como recordaréis, su último número salió hace muchísimo tiempo y éste, entre otras causas, ha podido ser el motivo por el que tanto Jaume Martí como José Manuel han tomado esta dura decisión. De todas formas, esperamos que continúen como hasta ahora con el MSX.



Ya está disponible el "Oracle" para MSX Music/Audio

Fuzzy Logic presenta una nueva versión (la primera se presentó en Tilburg el año pasado) de su editor musical. El programa lo distribuye Stichting Sunrise, y consta de un disquete y un manual bastante extenso. Este editor permite usar todos los canales de sonido PSG, MSX Music, MSX Audio simultáneamente o por separado. El editor necesita 256Kb RAM, pero sin embargo se ha comprobado que no funciona en los Sony F700, y de momento se desconoce la causa. La versión de Moonsound todavía no está disponible. Para adquirirlo podéis pedirlo a través del Club, su precio es de 2.500 ptas.

Falcom, The Perfect Collection

Second Foundation, en colaboración con el Club MSX Power Replay, han producido el primer Power CD para MSX. Este formato incluye en un mismo CD un CD-ROM que podremos ejecutar en nuestro MSX y un compact de audio que podremos escuchar en cualquier equipo de música.

Este CD, que lleva el título de "Falcom, the Perfect Collection" combina un CD de audio con versiones orquestales de las más famosas bandas sonoras de los juegos históricos de esta compañía japonesa (YS, Sorcerian, Dragon Slayer...) con un CD-ROM ejecutable en MSX que contiene los juegos originales para MSX2 y versiones de las pistas de audio en ficheros musicales MSX para reproducirlos a través del MSX-AUDIO, MSX-MUSIC, Moonsound, etc. El precio del CD es de 2.500 ptas., y podéis pedirlo al Club MSX Power Replay. C/Almazan 31, 1ºD. 28011 Madrid. Tel. (91) 463 83 24



Creación de una fundación de software española

En la pasada reunión de Madrid se habló de la posibilidad de crear una especie de fundación de ayuda al programador, algo parecido a Stichting Sunrise en Holanda, que garantice al programador unas ventas mínimas de su producto. La idea principal sería tener unos socios, que abonarían 1000 ptas al año (por poner un ejemplo), y que se beneficiarían con descuentos en la compra de software español. El plan podría ponerse en marcha este mismo verano, y para empezar nos gustaría empezar a conocer vuestra opinión sobre esta idea.

Próximo encuentro de usuarios en Barcelona

El próximo sábado día 2 de Mayo se concentrarán en Barcelona más de un centenar de usuarios de MSX. Este año, una de las novedades será la presencia, por primera vez, de Koen Dols del grupo holandés FutureDisk. También, según los organizadores, podría estar presente el grupo Abyss.

Los exhibidores podrán entrar en el local a partir de las 8:30-8:45 AM. La entrada del público y, por tanto, apertura del encuentro, será a las 10:00h y finalizará a las 18:00h pudiéndose quizá prolongar hasta las 19:00h horas.

El lugar es el habitual: Les Cotxeres de Sants. Calle Sants 79-81. Está localizado entre la calle Olzinelles y la plaza Bonet i Moix (antigua Plaza Málaga), a unos diez minutos de la estación de Sants. El lugar es accesible por metro (Plaza de Sants, líneas I –roja– y V –azul–), autobús (líneas 52, 53, 56 y 57) y taxi (pedid por cruce entre Olzinelles y calle Sants).

El precio de la entrada será también el habitual, 500 pesetas. La organización hará lo posible para poder entregar un pequeño panfleto en el que figuren todos los expositores, sus direcciones de contacto, lo que presentan y los turnos de exhibición.

También se anunciará la fecha estimada para el próximo encuentro, se repartirá el habitual test y se dará un cupón para entrar en la base de datos de la Asociación de Amigos del MSX y de paso entrar en un sorteo de material expuesto en el encuentro.

El encuentro se basará en los stands de los expositores, aunque, si éstos lo desean, se darán unos turnos para que éstos puedan exponer y charlar en una pequeña sala habilitada a tal efecto, lugar donde además se expondrán todos los gráficos y músicas de los concursos.

Nuevamente se volverán a realizar los concursos de gráficos y música, remunerados con premios de 3000 pesetas al primero y 1500 al segundo. Además, se realizará un concurso de utilidades con un premio único de 4000 pesetas. Todos los gráficos y músicas presentados a concurso serán expuestos en la sala anexa de exhibiciones.

En cuanto a los sorteos se espera contar con la colaboración de los stands para que cada uno ceda uno o dos productos. La organización espera que acuda la práctica totalidad de usuarios de Barcelona y alrededores e invita al resto a que lo hagan también y disfruten de un día inolvidable.

Para contactar con la asociación, escribid a:

Asociación de Amigos del MSX
Apartado de Correos 97075
08080 Barcelona
José Mª Alonso, 989 781 070
e-mail: jalonso@ibm.net

O contactad con:
Albert Molina, 919 85 20 50
e-mail: Plot@lix.intercom.es

MCCM se despide con un número especial al que acompañan además dos CD ROM



Este va a ser el último comentario que le dediquemos a esta revista holandesa. Como ya venimos anunciando desde hace meses, los editores de la revista, Aktu Publications, han decidido que sea este el último número de una revista que lleva años publicándose. En esta ocasión, además de venir acompañado de los dos disquetes ya habituales, nos encontramos también con dos CD ROM repletos de software, que también recibieron todos los que estaban suscritos.

Hace ya seis años que nos dejó la MSX Club, algo menos la MSX Magazine y MSX Fan japonesas, y ahora le ha tocado el turno a la MCCM. Lo cierto es que parece increíble que una revista de MSX se haya mantenido durante los últimos seis años, tiene su gran mérito. Veamos lo que nos ofrece este número.

Para empezar, en portada nos encontramos con un avance de algunos de los contenidos, destacando el Sonyc y los dos CDs, tan esperados por el público holandés. Prácticamente al comienzo de la revista, podemos leer un pequeño comentario de la nueva versión 4.0 del MSX4PC que, como algunos sabréis, es un emulador de MSX para PC. En la sección de noticias, podemos leer que ya está disponible un nuevo software para el interface Bert, también incluyen un artículo sobre la piratería de software en algunos CDs, y como viene siendo habitual analizan las últimas publicaciones aparecidas en los últimos meses (Bits, XSW, MAD, Hnostar 39, MSX-Info, Sunrise 19A, FutureDisk, ...). Los amantes del Turbo Pascal se encontrarán con una amplia lista de librerías, del finlandés Kari Lammassari.

En la sección de GAMES comentan el Bomberman 2, Pentius, Exor, Ruby&Jade y Caterpilar, así como las previews de los juegos que están pendientes de salir en breve (algunos de ellos en Tilburg), como son: Core Dump, Xtazy, The Curse of Kaijruu (Sargon), The Lost World, Ablaze, Total Parody, Mkid, Micro Mirror Men y Harry Ant. En "Clipboard" analizan las últimas producciones musicales, Techno Trance, Happy Trance, Music Mania, Musix disk 1 y Overload. Continuando con el tema musical nos hablan también de software disponible para Midi (Meridian, Multrack y Midry). Como juegos destacados comentan el Sonyc y No Name, incluyendo ambos además en las páginas de color.

Por supuesto, no falta del Curso de C, y para aquellos que piensan que con el Basic les basta tienen un artículo especial sobre el 'Advanced Basic'. No podía faltar en este número un artículo sobre el último lanzamiento en cuanto a hardware se refiere: el Video9000. Y tratándose éste del último número, los editores han querido preparar un reportaje sobre la historia de las publicaciones que salieron para MSX, centrándose especialmente en su MCCM.

CD Millenium

Bajo este título nos presentan dos completos CDs repletos de software. Diferentes grupos y compañías, entre ellas la propia Konami, autorizaron la inclusión de varios de sus programas y juegos. Encontramos no sólo viejos programas o juegos, sino también algunas novedades. Además de juegos, tenemos diskmagazines, ficheros con información técnica del sistema, imágenes, etc.

Para navegar por los CDs hay una serie de índices en formato HTML, que nos facilitarán la búsqueda de algunos títulos. También hay una presentación multimedia para Windows 95 (que nosotros aún no hemos podido ver). En general los CDs incluyen una buena colección de programas, algunos desconocidos por la mayoría, al tratarse de software exclusivamente lanzado en Holanda.



MCCM
Aktu publications BV
Antwoordnummer 10237
1000 PA Amsterdam
Holanda

MSX Force
Luiz Eduardo S. Marques
R. Ametista, 76 - Coelho da rocha-
25570-460 S.J. de Meriti - RJ
Tel.(021) 751-7306/756-1611
email:lmarques@abeu.com.br

Nueva edición de MSX Force

El Clube Inovação vuelve a presentarnos un número más de su fanzine. MSX Force nació con la idea de ser una publicación destinada a promocionar y apoyar al MSX en Brasil. El segundo número (que en realidad es el tercero, si tenemos en cuenta su número 0) lo han mejorado bastante, tanto en presentación, como en variedad de contenidos.

La primera sección del fanzine es "MSX News", donde tienen cabida toda clase de noticias, tanto nacionales como internacionales. A continuación, en la sección "MSX Club's" nos hablan de la historia del Clube Inovação, y de los juegos brasileños de MSX Junior (posteriormente se confirmaría que ninguno de esos juegos existió realmente, sino que todo fue un engaño por parte de ese grupo). También nos hablan de la campaña de donación de MSX y periféricos que está promoviendo en Brasil Werner A. Roder Kai del MSX Core Club.



En el apartado de software, destacar la abundante presencia de juegos españoles, como Sonyc, Sir Dan, KPI Ball, además del Match Maniac y Super Daiseriakiu. En cuanto a artículos más técnicos, tenemos un artículo de José Plácido Rafanelli que explica cómo ampliar la memoria al cartucho MegaRam Disk Plus (DDX) a 768Kb, y otro artículo de Anderson Reis que explica el puerto serie RS232C. El reportaje del mes está dedicado al encuentro de Brasilia (el mismo que publicamos nosotros en nuestro pasado número).

En el apartado de publicaciones, nuevamente comentan material español, como el Eurolink, SD Mesxes, y como no nuestra Hnostar (¡gracias por la publicidad!). El fanzine también incluye sección de anuncios, y de opinión de los lectores.

SD Mesxes 11, un número especial con más páginas de lo habitual

En esta ocasión no hemos tenido que esperar a recibir el SD Mesxes por correo, ya que se encontraba, "recién salido del horno", en el encuentro de Madrid. Lo primero que llama la atención es su amplio número de páginas, llegando a las 96, por lo que nos podemos hacer una idea de su amplio contenido. En realidad, buena culpa de ello son los macro-comentarios como el del Moonlight Saga, igual nos sucede a nosotros.

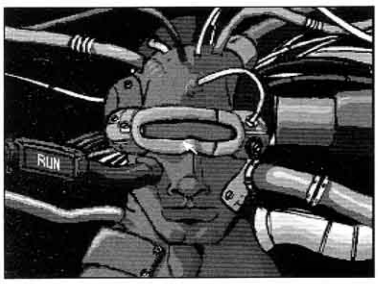


Vamos con los principales contenidos: reportajes de MSX Festa (realizado por Juan Salvador –SaveR– quien estuvo presente en el mismo), Zandvoort 97, XII Reunión de Barcelona y III Encuentro de Cartagena. Comentarios del Sonyc, Ragnarok, Purein Combat, Nuts, el mencionado Moonlight Saga, Be-Bop Bout, Bomberman 2, Higemaru, CoreDump promo,... Destacar también un artículo sobre el IDE de Armando Pérez. Tampoco falta la sección de ensamblador, secta Mesexe, fractales, comentario de fanzines, noticias,... Nuevamente un fanzine muy completo, sin perder su estilo (sectario, dicen ellos).

Defender 4

Este comentario debería haber aparecido en el pasado número, pero por falta de espacio no pudo ser. Así que, aunque sea que cierto retraso, y ya que se lo habíamos prometido a Rieks, vamos a hablaros un poco de esta diskmagazine.

Defender 4 es una diskmagazine realizada completamente en holandés, y que se edita principalmente para distribuir en las ferias, Zandvoort y Tilburg. Este número precisamente, se presentó en la pasada feria de Zandvoort. La diskmagazine la edita Rieks Warendorp Torringa, del grupo Sargon, conocido grupo autor además de diverso software.





La diskmagazine se nos presenta en un disco de doble cara, con etiqueta en color, válido para cualquier MSX2 con 128Kb RAM, y con MSX Music/Audio. Nada más cargar el disco nos sale el logo de Sargon y a continuación un menú con las diferentes secciones. El menú es un tanto peculiar, ya que se trata de una cabeza de un hombre al que están conectados una serie de cables. Moviendo el ratón o cursores y pulsando sobre las gafas de este individuo nos van apareciendo las secciones. La lectura del texto es mediante scroll, y la música no está nada mal.

Una de las secciones es "redactie", con información general, anuncios de los lectores, además de incluir un listado con todos los desarrollos del grupo Sargon: PTTR-3, Guide through GameWorld 1&2, Twisted Reality, ...

En la sección de "software" comentan precisamente bastantes títulos españoles: el Lilo, Rolling Thunder, Golvellius 2 inglés, Princess Maker (distribuidos en Tilburg por FKD), Solid Snake inglés, Pentaro Odyssey, Slider 2 (M&M softworks),...

Otra de las secciones, habitual ya en todas las publicaciones, es la de "magazines", además de incluir otros apartados como hardware o trucos y soluciones para juegos (Randar 3, Dragon Slayer 6, Laydock 2, Ys, Mon Mon Monster, Pentaro Odyssey, Maze of Galious). Sargon además nos habla un poco de su próximo lanzamiento, previsto para Tilburg, que será otra guía con trucos y soluciones para juegos y llevará el nombre de "The solver".

XSW Magazine números 19 y 20

Uno de los principales fanzines holandeses es este XSW, editado por el grupo MSX NBNO. El fanzine sale cada dos meses, y en lo que va de año han salido ya dos números, que son los que comentaremos en esta ocasión. El nº19 nos trae un reportaje, con fotografías incluidas, sobre lo que fue la feria de Almelo (21 de noviembre), una mini-feria que también goza de prestigio en Holanda, y otro reportaje escrito por Ramón Ribas en inglés sobre el XII Encuentro de Barcelona. También vemos comentado el Future-Disk 33, MSX User 11, MSX-Info Blad, otros fanzines holandeses, el CD "The Best of MSX" (Power MSX, Francia), un disco editado por Basoft llamado ML Beginners Guide (guía de código máquina para principiantes), el Sonyc de Analogy, Be Bop Bout, y curiosamente también el "Bable, The New Megablocks" (producción de Cabinet del año 94).

El XSW 20 incluye portada en color (aunque el precio se incrementó en un florín, pasando a costar siete florines), pero la maquetación interior sigue siendo la misma. Este número nos habla de un nuevo CD holandés, el MSX Experience Vol.One, realizado por NWO (New World Order), y que tiene un precio de unas 3.000 ptas. Según podemos entender, se trata de un CD para ser ejecutado en el MSX, e incluye bastantes utilidades para GFX9000 y Moonsound (Marcel Delorme, de NWO, es autor de varias de ellas). Otro CD, pero esta vez musical, es el producido por Abyss y que incluye 15 músicas del X-Tazy (su precio son 35 florines, y lo distribuye Sunrise). También encontramos un artículo sobre el Advanced Basic 1.20, un nuevo basic que añade nuevos comandos, y que todavía no hemos tenido ocasión de probar. También comentan el Caterpilar, juego desarrollado por MSX Club West Friesland que nos recuerda al conocido Boulderdash. No podía faltar un comentario del último número de la MCCM, y de nuestra Hnostar 40. Aparecen también comentados el Defender 4, Head Hunter, Oracle, Eurolink 3,... En la contra-portada anuncian el "Musix Dizk 3" y "13 in Een Dozijn" dos nuevas producciones musicales para Moonsound que serán presentadas en Tilburg.



FREESOFT MAGAZINE

Dentro de poco acabaremos hasta por aprender italiano, pues aproximadamente cada mes nos encontramos con una publicación de este país. Aunque en Italia ya existe un fanzine, el ICM, este Freesoft Magazine viene a ser un complemento de aquel, no precisamente un substituto, porque Freesoft no es tan completo, más bien lo definiríamos como un boletín, aunque algunas veces bastante completo. En su número 23 de noviembre-diciembre, nos hablan y muestran algunas fotos de la segunda feria italiana, que tuvo lugar el 7 de diciembre, y que estuvo organizada por Salvatore Petralia, y a la que asistieron, entre otros, Max Riondino, Mauricio Morandi, Marco Casali (ICM) y Fausto Mollichella (Freesoft). También comentan el Nice Mouse e Interface Scanner de MiriSoft, y la última producción de Ivano Sabbatini (Club Mondo MSX), por una parte el GESER80, que es un programa de videotitulación, y el SCC RAM que es un cartucho que tiene por finalidad cargar y ejecutar inmediatamente los ficheros .ROM. En la editorial del nº24 podemos leer que Freesoft celebra este año 10 años de actividad (1988-1998), ¡felicidades!

email: md4191@mclink.it
msx@freemail.it

XSW Magazine
Molenweg 17
5342 TA Oss
Holanda
email: m.broek@tip.nl
www.tip.nl/users/m.broek

Diskmagazine Defender
SARGON
Pellerij 12
9951 KE Winsum (Gn)
Holanda

ICM #29 y #30

ICM
Marco Casali
Via Alghero, 15
20128 Milano (Italia)
email: mcasali@free.sofit.it

El número 29 del fanzine italiano, último del año pasado, nos muestra como adaptar fácilmente el Pad de la consola Sega al MSX, para ello probaron con los modelos Raider1 y Viper1 y los resultados fueron satisfactorios. En este número también incluyen dos reportajes, uno sobre el pasado encuentro de Barcelona y otro sobre el MSX Festa y MSX Forum celebrados en Japón. El interface de comunicaciones ACCNET y Nice Mouse de Miri Soft también son analizados en el fanzine, y en cuanto al software nos encontramos con un artículo sobre el Mission, emulador de Coleco para MSX, y el No Name.

ICM 30

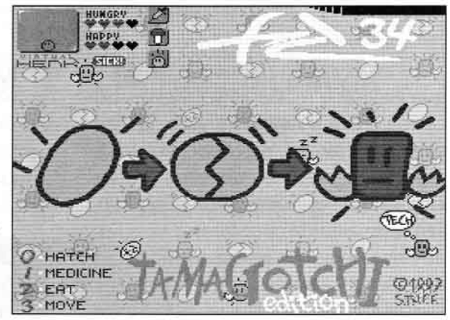
En el Nº30, correspondiente a los meses de enero-febrero, tenemos, en primer lugar, con un artículo-opinión de Koen Dols, editor de la FutureDisk (diskmagazine que también distribuye ICM en Italia), a continuación nos encontramos con una nota en la que los editores nos comentan su interés en mejorar la revista, por lo que posiblemente pase a ser trimestral y su formato cambie a A4 (hasta ahora era bimestral y con formato A5). Analizan también el ratón MSX EGG, importado de Japón, la NV Magazine 10, y el CoreDump en su versión v.1.2. Un artículo sobre Bill Gates, cartas de los lectores, información de Clubs (FD 33 y Hnostar 40), noticias breves y otros apartados completan este fanzine italiano, el más completo que se edita en ese país.



MSX PASTA 97
En la pasada feria MSX Festa 97 repartían esta publicación, en la que figuran todos los stands expositores. Manuel Pazos ha sido, en esta ocasión, quien nos ha enviado esta interesante publicación, que podríamos definir como una guía para el visitante, aunque también incluye noticias y reportajes de otros encuentros. En la primera página tenemos un plano con la situación de todos los stands expositores. A continuación tenemos una completa guía en la que se comenta, stand por stand, los productos presentados por cada stand, incluyendo además fotografías. El resto de la guía, de 68 páginas en total, está dedicado a dar información sobre otros encuentros (incluida la feria de Tilburg), información de Takeru, grupos de usuarios y fanzines, páginas Web,... Sin duda una excelente idea este manual, que además cuenta con una excelente presentación (ojalá en Tilburg hiciesen una guía así).



FD #34, edición Tamagotchi



Nuevamente se nos han juntado dos números de la diskmagazine holandesa, que vamos a comentar a continuación, especialmente para aquellos que todavía no estáis suscritos.

El FD#34 es una edición especial dedicada en esta ocasión al Tamagotchi, tan de moda en los últimos meses. Así, pues, la parte magazine del disco incluye el juego del Tamagotchi "Virtual Henk". Mientras leemos la magazine debemos cuidar de nuestra mascota y evitar que se nos muera. En el propio disco nos encontramos con un manual de funcionamiento, que es bien sencillo. El Virtual Henk incluye 4 opciones, que se seleccionan con las teclas numéricas:

0. Hatch. Pulsando el 0 conseguimos resucitar a Henk. Cuando éste se nos muere aparece en pantalla una imagen que pone R.I.P.

1. Medicine. Conviene darle algunas medicinas nada más nacer o se nos morirá...

2. Eat. Por supuesto, también necesita comer (setas).

3. Move. Conviene también que haga ejercicio, es bueno para la salud.

En este número nos comentan que han llegado a un acuerdo con Stichting Sunrise, con lo cual todos los que estaban suscritos a la diskmagazine de Sunrise recibirán a partir de ahora la FutureDisk.



En la sección de software comentan el Bomberman 2 de Paragon, Alto, Game Classics (una colección de 7 discos con ficheros MIDI de juegos de MSX, más algunos de la NES), AmateurisM, Exor de Aurora (un juego de puzzles), además del Video 9000 e Interface IDE (ventajas IDE-SCSI, problemas, etc).



En la sección TIPS comentan cómo modificar el data-disk del SD Snatcher, además de dar algunos trucos para el Pentaro Odyssey y HERO.

En la sección Miscellaneous nos hablan de los emuladores de SNES para PC (y direcciones donde conseguirlos), calendario de ferias en Japón, información del OPL4 (consejos), comentario del CD Sorcerian Perfect Collection, cómo hacer un cable para jugar en el modo Battle Mode (2 jugadores) en el F1 Spirit 3D SP; información del expansor de 8 slots de 32bits de Leonardo Padial (traducción facilitada por José M. Pacheco de la entre-



vista que le hizo Juan M. Gutiérrez, publicada anteriormente en nuestra revista), y diversos artículos más.

En su sección de noticias nos dicen que ya tienen página Web propia, además de desvelarnos que el grupo Paragon está trabajando en un nuevo juego que podría estar listo para Tilburg. También nos enteramos que los franceses de Power MSX han dejado de hacer su fanzine durante un año por falta de personal (uno de ellos está en la mili).

Dejando a un lado la parte informativa (Magazine) nos encontramos, como viene siendo habitual, con dos apartados, uno de música Moonsound y con una promo (no jugable) del BEBOP BOUT, el cual distribuye MSX MEN en España y Stichting Sunrise en Holanda. Las seis músicas (exclusivas para Moonsound) que nos encontramos en este número son buenas o muy buenas, especialmente me han gustado más que el resto "Cantina Band", "StarWars Ceremonial" y "Heavy X-mas!" (esta última porque fue además una especie de encargo personal que le hice a Soundwave hace unos meses).

Future Disk #35, una edición especial dedicada al Final Fantasy VII

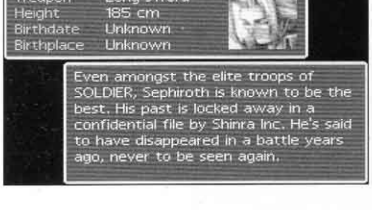
Esta edición es muy especial, por diversos motivos. Para empezar, nos vamos a encontrar con dos discos en vez de uno. Además se han mejorado notablemente las etiquetas en color (¿adivináis quien se las ha hecho?) y esta edición podría suponer un salto definitivo a sacar la diskmagazine completamente en inglés, lo cual sería una gran ventaja para todos nosotros (más artículos, más espacio en disco para incluir programas, etc). Según nos comentaba Koen Dols, máximo responsable de la publicación, este FD 35 seguramente sea una de sus mejores ediciones, y no es de extrañar, pues entre otras cosas, y gracias a Manuel Pazos, nos vamos a encontrar con el Head Hunter en uno de los discos.



Final Fantasy VII
Sí, basta ver las dos etiquetas del disco, para darse cuenta de que esta edición está dedicada a este juego consolero, tan de moda últimamente.

En el disco A está la parte de la información (Magazine), y cuanta además con otros dos apartados. Uno es una demo del Final Fantasy VII y otro, músicas para Moonsound.

Final Fantasy VII Slideshow
Una bonita introducción sin duda para este número. El grupo Mayhem realizó esta demo especialmente para esta edición de FutureDisk, la cual realmente está muy bien. La música excelente, aunque sólo suena con Moonsound, y en cuanto a los gráficos están pensados para ser visualizados en screen 12. Los usuarios de MSX2 verán los gráficos en screen 7 (en monocolor). Durante la demo se puede usar la tecla CAPS LOCK para pausar la imagen. A través de diferentes pantallas veremos secuencias de este juego, así como una





descripción de algunos de sus personajes. La verdad es que esta demo bien podría ser la presentación de un próximo juego de MSX...

Moonsound sounds
Soundwave ha preparado para la ocasión cuatro fabulosas melodías, todas ellas dedicadas al Final Fantasy VII, que son las siguientes: Kalm, Cid's Theme, Omoi y Opening.

La parte Magazine se divide en dos partes, por un lado en holandés, y por el otro en inglés. Hasta ahora ha sido así, aunque Koen tiene pensado hacer una única versión internacional en inglés. Como software comentan el Nuts de Kai Magazine, Bebop Bout, Pentius, Oracle, Unreal World 2, y nos encontramos también con el Top 10. También nos dan algunos trucos para el Fray y Tower of Gazzel. En la sección de programación continúan con sus cursos de Pascal y ensamblador. Comentan también algunas publicaciones: MPCD 31, XSW 19/20 (en holandés también encontraremos un comentario de la MCCM90, Hnostar 40, ICM 28/29 y MVM 9~11).



En su sección de temas variados, Miscellaneous, tenemos la continuación de la historia del Illusion City, un comentario de Ramón Ribas sobre el XII Encuentro de Barcelona, descripción de como ampliar la SRAM al Moonsound, un artículo aparecido recientemente en la revista británica EDGE (nº55, Feb.98) sobre el MSX, información sobre emuladores, noticias, cartas de los lectores (una de nuestro amigo Iñigo),... así como una descripción de los programas incluídos en la diskmagazine.

El disco B, que se entrega de forma totalmente gratuita, llama la atención porque tiene una etiqueta en la que podemos ver a los personajes que aparecen en el Final Fantasy VII. Al cargar el disco nos sale un menú en el que podemos seleccionar entre cargar el Head Hunter, juego de Manuel Pazos comentado ya en nuestra revista, o bien jugar al Mines (juego facilitado por el italiano Maurizio Morandi), aunque para jugar a este juego (de sobra conocido especialmente por los usuarios de PC) se necesita ratón, de lo contrario sería un poco difícil jugar.

Aparte de estos dos juegos, nos encontramos también con una serie de utilidades realizadas por un usuario finlandés (conocido por NYYRIKKI en Internet). Estas utilidades son DOS2TAB para DOS2, Real Time Frequency Modificator v.1.0 (para usar con Turbo R y Music Module), 2MSX para Turbo R, Enough Lives, tR Speed Up Tools v.1.0 y PSG-TOSCC de los que se incluyen información en la diskmagazine.



SUSCRIPCIÓN A FUTURE DISK
¿Todavía no estás suscrito? ¡Pues a qué estás esperando! Por apenas 400 ptas cada dos meses, envío incluido, no deberías perderte una diskmagazine tan completa, que no sólo trae información, sino juegos, demos, músicas (para Moonsound y FM PAC),... ¿qué más se puede pedir?

MSX Fun Journal

Después de algún tiempo sin saber nada de este grupo suizo, le pregunté a su presidente, Paul Schärer, por su boletín informativo el cual tenían por costumbre enviarnos puntualmente. Según Paul, todo se debía a falta de material que poner. Sin embargo, a principios de año, hemos vuelto a recibir su boletín, concretamente hemos recibido, hasta la fecha, los números de Enero y Febrero. El boletín, aunque está en completo alemán (salvo algún texto que pueda escribir su presi en inglés) nos sirve perfectamente para estar al día de sus actividades. En el número de enero, nos hablan del nuevo invento de Paul, se trata de una máquina taladradora, especialmente diseñada para perforar placas de circuitos impresos. Fabricada en aluminio, pexiglas y con una base de madera, dispone de un dispositivo para controlar los 3 ejes X,Y,Z mediante una conexión al puerto de la impresora. También nos muestran su nueva página Web, incluida dentro de la de Sunrise Swiss (www.msx.ch), y direcciones de correo electrónico y webs de interés. En el número de febrero Paul nos habla de los preparativos de su próximo viaje a Tilburg.



MSX Fun Journal
Marcel Trütsch
Degersheimerstr. 18
9230 Flawil (Suiza)
email: redaktion@msx.ch
http://www.msx.ch

Artículo: **Jesús Tarela** ■ Fotografía: **Imágenes digitalizadas, con el Video9000, del vídeo facilitado por VAJ Club**

Barcelona

XII ENCUENTRO DE USUARIOS — 1 DE NOVIEMBRE DE 1997



El pasado sábado 1 de Noviembre tuvo lugar en Barcelona un nuevo encuentro de usuarios. Como ya sabéis, el encuentro de Barcelona se viene celebrando dos veces al año, cada seis meses aproximadamente y para este año, la Asociación de Amigos del MSX, los organizadores, espera convocar nuevamente otras dos reuniones, teniendo lugar la primera de ellas en el mes de mayo.



Jaume adelantaba que el FKD Fan 13 en principio sería el último número de su fanzine

El encuentro comenzó a primera hora de la mañana, siendo los expositores los primeros en entrar en Centro, ubicado en la calle Sants. Los grupos expositores, contaban nuevamente con una serie de mesas/stands en el que mostraban sus productos. El precio de la entrada para los visitantes fue el de siempre, 500 ptas.

Además de poder recorrer y visitar stand por stand, durante el encuentro se realizaron una serie de fórums o debates por parte de algunos usuarios.



Jugando al F1 Spirit 3D SP entre dos jugadores, usando para ello dos MSX conectados en red.

En el stand de MSX MEN, Ramón Ribas presentó el Be-Bop Bout, un juego japonés de lucha con unos gráficos sorprendentes, y que estaba disponible por 1.000 ptas. Los que se acercaron por su stand pudieron ver el Bomberman 2, y la diskmagazine que edita el grupo: Eurolink, que ya va por su tercer número. También tuvieron la oportunidad de conseguir el Pentaro Odyssey de Cabinet, el Erix (software de comunicaciones), Solid Snake en castellano, AmateurisM y Notos (colecciones de imágenes y dibujos japoneses), o un completo manual del Princess Maker a todo color.

En el stand de Analogy, Manuel Pazos y Elvis Gallegos vendieron el Sonyc, Head Hunter (otro juego de Manuel), y diverso material como láminas del YS, llaveros, etc. Manuel Pazos desvelaba en exclusiva a Verónica Velasco (reportera de VAG Club) la próxima aparición de un nuevo juego del estilo Bubble Bobble, pero en donde el protagonista es una rana, y llevará el título de Puddle Land. Estaremos atentos a esta nueva producción de Manuel, nos han contado que estará muy bien.

Por su parte, Ángel Cullá y José María Alonso (A.A.M.) presentaron y vendieron el interface de comunicaciones ACCNET, así como el software de comunicaciones COMS6, y de momento no desvelaron ningún próximo proyecto, ya que en gran medida dependerá de la aceptación que tenga el interface ACCNET.

Kai Magazine también estuvo en la reunión presentando una promo de su último juego, el NUTS, el cual debería estar terminado para comienzos de este mismo año. Kai volvió a insistir



Pol Roca tomó el micrófono en esta ocasión para entrevistar a este usuario del país vecino, Francia, quien se acercó hasta Barcelona



Interface de comunicaciones ACCNET presentado por Angel Cullá



Forum presentado por Jose Mª Pacheco y José Luis Lerma, en el que se habló, entre otras cosas, de los proyectos de Leonardo Padial



Felipe García viene, desde siempre, prestando su ayuda en los encuentros de Barcelona



Angel Cullá mostró el nuevo interface ACCNET, con el que ya no es necesario tener el RS-232C para realizar una conexión a través del módem

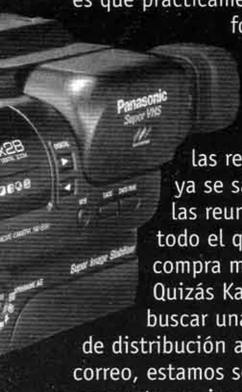


Verónica entrevista a Ramón Castillo de Boixos Club MSX. Al fondo aparece José Luis Jorge con las gafas 3D. Ellos son los organizadores de los encuentros de Badalona.



Javi Lavandeira adelantaba su proyecto de poner en Internet todo el software incluido en su BBS LuzNet2

una vez más en que no dudará en dejar de hacer soft para MSX y pasarse al PC si las ventas de sus productos no son las esperadas. Lo cierto es que prácticamente la única forma de adquirir los juegos de Kai es acudiendo a las reuniones, y ya se sabe que en las reuniones no todo el que asiste compra material... Quizás Kai debería buscar una buena vía de distribución a través del correo, estamos seguros que sus ventas se incrementarían bastante.



En el stand de David Madurga, de Navarra, uno podía llevar su cartucho SCC para que, por un módico precio, le instalasen un pulsador, el cual evita tener que insertar el cartucho con el ordenador encendido con el consiguiente riesgo que eso significa. También tenían el Risk II en inglés por 500 ptas, el FeedBack y una promo del Parodius también en inglés.

Boixos Club MSX estuvo promocionando sus reuniones locales de Badalona. Ramón Castillo y José Luis presentaron además su lista Top 10 (el SD Snatcher sigue siendo el juego preferido por la mayoría de los usuarios) y también una colección de imágenes para ser vistas con las famosas gafas 3D. No disponían de ninguna otra novedad, aunque continúan con el proyecto del juego ID Pato.

El Club Mesxes tampoco faltó a la cita. Juan Salvador (SaveR) y Néstor Soriano presentaron, además de su fanzine, bastante material inédito que trajo consigo SaveR de su reciente viaje a Japón (revistas, cintas, discos...). Además, SaveR contó a los asistentes sus aventuras en el país nipón.

Aparte de este debate también se realizó un fórum dirigido por José Mª Pacheco y José Luis Lerma dedicado a las nuevas tecnologías y futuras ampliaciones del sistema, centrándose fundamentalmente en los futuros proyectos que tiene Leonardo Padial para el sistema. Os recordamos que tanto José María como José Luis Lerma están promocionando los proyectos (algunos ya realidad) de Leonardo Padial, y para cualquier consulta podéis dirigiros a ellos.



Poner un interruptor al SCC era tan sencillo como dejárselo a estas dos personas, David y Víctor



Manuel Pazos nos adelantó que estaba trabajando en un nuevo juego, el cual se llamará Puddle Land





Aquí vemos a Verónica entrevistando a Pol Roca, conocido usuario (de un Philips MSX2 medio fastidiado dice él...) que nunca falta a las reuniones de Barcelona





Juan Salvador (SaveR) nos muestra uno de los cuadernillos que consiguió en su vista a MSX Festa. En el stand del Club Mesxes, uno se podía encontrar con bastante material inédito, revistas, casetes,... sin olvidarnos de su fanzine





En esta ocasión el grupo FKD no tuvo tiempo para preparar algo para este encuentro, como así manifestaban José Manuel y Jaume, ni tan siquiera disponían de números atrasados de su fanzine





Kenneth (Kai Magazine) mostró el NUTS, su última producción, un juego de lucha al estilo de Double Dragon





Pol Roca se encargó de presentar el concurso y posterior sorteo de premios entre los asistentes. Entre los ganadores del concurso estaban Néstor Soriano, David Madurga y Manuel Pazos

Quien en esta ocasión quien no presentó nada nuevo fue el grupo FKD. Jaume Martí anunciaba además en exclusiva a Verónica que el número 13 sería definitivamente el último número de FKD Fan. Por lo que hemos podido saber, será un número muy especial, y seguramente bastante amplio, por lo que sin duda merecerá la pena comprarlo.

En el stand de segunda mano había, como siempre, un poco de todo: juegos como Retaliator, Némesis, Penguin Adventure, Pixess, impresoras, ordenadores...

Como ya os habíamos adelantado, la organización volvía a convocar nuevamente un concurso de utilidades, músicas, y gráficos. El concurso de gráficos quedó desierto al presentarse tan sólo una participante, Verónica, quien no tuvo opción de llevarse ningún premio. En el de utilidades se llevó el primer premio David Madurga, y en el de músicas resultaron ganadores Néstor Soriano y Manuel Pazos con el primer y segundo premio respectivamente. Asimismo, al final se sorteó diverso material entre los asistentes, momento en el que prácticamente se agruparon todos los usuarios ante la mesa del sorteo, en la que Pol Roca, con la ayuda de Néstor Soriano, iba cantando los nombres de los afortunados.

Desde aquí os podemos adelantar que el próximo encuentro de Barcelona contará con varias sorpresas, así que los que podáis no dejéis de asistir.

Agradecemos la colaboración de VAJ CLUB (antiguamente conocidos por Lehenak), quienes nos han remitido un vídeo con diversas tomas del encuentro. Gracias a ellos ha sido posible confeccionar este pequeño reportaje.

Para la digitalización de las imágenes hemos utilizado en esta ocasión el nuevo Video9000, el cual nos proporciona una mayor calidad y definición de imagen que el Sony HBI-V1.

MadriSX 98

IV ENCUENTRO DE USUARIOS DE MSX EN MADRID

El pasado 7 de marzo tenía lugar en la capital española el IV Encuentro de usuarios de Madrid, al que los organizadores han querido llamar este año "MadriSX'98". Como recordaréis, el último encuentro que tuvo lugar en Madrid sucedió hace algo más de un año, y ya estábamos deseando que los organizadores, MSX Power Replay, convocasen un nuevo encuentro. Este año una de las principales sorpresas ha sido, sin duda, nuestra presencia con stand propio (¡y qué stand!)

Fotografía y textos por Club Hnostar



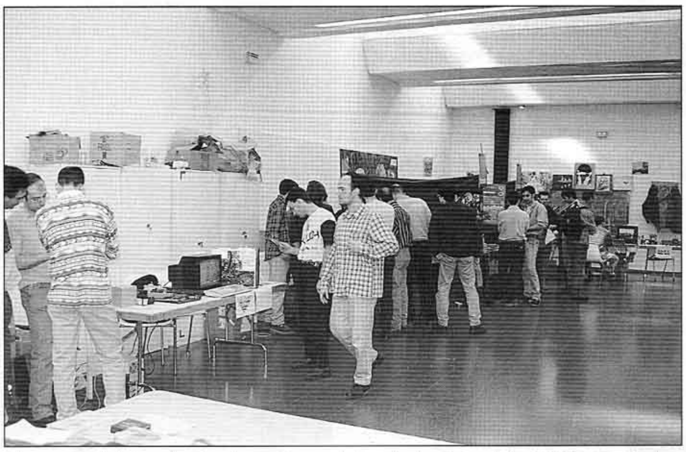
Después de diez horas de viaje en tren llegábamos puntualmente a la estación de Chamartín, desde donde tomamos un taxi rápidamente para dirigirnos al Centro Cultural Fernando de los Ríos. Fuimos uno de los primeros grupos en llegar, y nada más entrar en la sala y saludar a los presentes comenzamos a montar nuestro propio stand. Nunca mejor dicho lo de montar, porque nuestro stand tenía "tela", y no sólo tela, que también tenía bastante (unos 23m^2), sino que estaba fabricado a base de estructuras de madera construidas por nosotros mismos unos días antes del encuentro. El resultado final fue de asombro para todos los presentes (me imagino que se estarían preguntando qué estábamos armando mientras ellos terminaban de montar sus equipos...), y todavía se asombraron más (nosotros también) cuando sacamos un super-póster a todo color que medía



1,90 m. de alto por 2,65 m. de largo. Al final, nos dimos cuenta de que la mesa se nos había quedado un poco pequeña, estando totalmente cubierta de material para presentar y vender.

Sobre las 10:30h se abrieron las puertas al público. Bueno, es una forma de decirlo, porque las puertas ya estaban abiertas para todos en general, pero fue más o menos a esa hora cuando se terminaron de preparar los stands y empezaron a llegar los visitantes. En esta ocasión el Centro Cultural (el cual, todo hay que decirlo, está muy bien) cedió una sala más amplia (la sala de pintura), con bastante luz además, lo que nos vino muy bien a todos, especialmente a nosotros que necesitábamos un lugar amplio para situar nuestro stand y el póster.

Según Rafael Corrales, organizador del encuentro, se vendieron un total de 64 entradas, incluidos los expositores, al que hay que añadir otra veintena de personas que estaban exentos de pagar entrada, como



Vista general de la sala. En primer plano, a la izquierda, el stand de MSX Power Replay.

la propia organización, hijos de los expositores, esposas, etc. El precio de la entrada era de 500 ptas.

Los expositores fueron los siguientes: MSX Power Replay y 2NDF (stand 1), Analogy, Majara Soft & Cybertouch (stand 2), Club Hnostar (stand 3), Club Mesxes (stand 4), A.A.M. y MSX-Men (stand 5), MSX Eternal (stand 6), Padial Hard (stand 7), Ñaca Soft y Cabinet (stand 8) y finalmente un stand de segunda mano con diverso material para vender. Muchos de ellos además estuvieron en representación de otros grupos, como Ángel Cullá, Plot, Martos, M.B.T., Miri Soft, Sunrise Swiss y Stichting Sunrise, entre otros. Aquí tenéis una descripción de todo lo que nos ofrecía cada uno de los stands.



César Castillo y Manuel Varela de Majara Soft.

MSX Power Replay y Second Foundation

El grupo italiano Miri Soft estuvo representado de alguna forma en este stand, ya que entre otras cosas estaba el Nice Mouse, y también Rafael Corrales disponía de varios MSX2 Philips NMS8245 por sólo 6.000 ptas. En el mismo stand, 2NDF presentaba el MSX Modular, que contaba con un expansor de 32 bits, placa de un Philips e interface de teclado PC, todo ello montado sobre una torre de PC. También vendían los CDs: "Xtory I y II" (a 2.500 ptas. cada uno), el "Snatcher Battle Selection" (1.500 ptas), "Power CD Falcom Perfect Collection" (1.500 ptas) y "Hintel Animate Vol. I" (1.500 ptas).



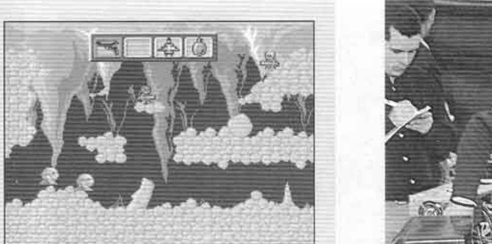
Vista del MSX Modular en el stand compartido por MSX Power Replay y 2NDF.

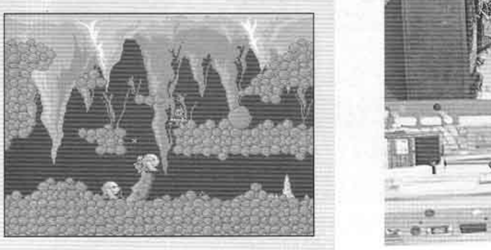
Fire in the Sky

"Fire in the Sky" será el nombre definitivo que tendrá este juego, realizado por el grupo Stick Soft, y cuya versión *promo* fue presentada en el stand de Ñaca Soft. El juego cuenta con una pequeña introducción inicial donde se nos relata el argumento del juego, acompañada de gráficos y pequeñas animaciones. La demo del juego es totalmente automática, no podemos jugar, sino que nos limitamos a ver cómo se juega, ya que los movimientos los realiza el ordenador automáticamente.

El objetivo del juego es destruir al bando enemigo. Cada bando cuenta, al parecer, con un soldado y un robot, cada uno con características y armas diferentes. Así, el soldado dispone de pistola y granadas y el robot de un potente rayo láser además de granadas. Para destruir a los adversarios el juego se sucede en una serie de turnos en los cuales cada jugador realiza su movimiento y ataque. Para disparar seleccionamos primero el arma, después la orientación (esto depende del arma seleccionada) y por último la energía, esto es, la potencia.

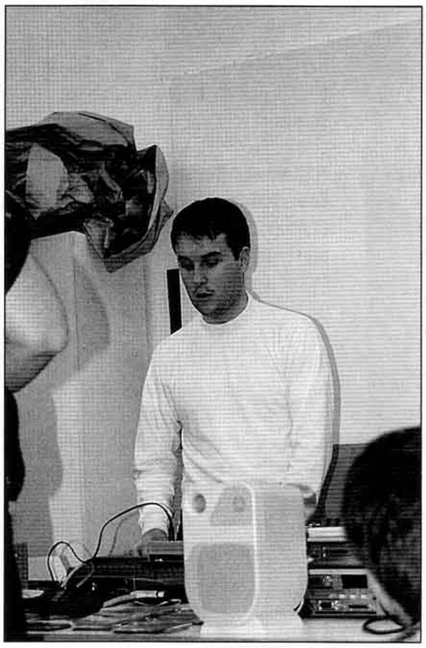
Debido a que no se puede jugar, no sé exactamente cómo son las reglas del juego. Algunos dicen que es como el "Worms", así que si alguien lo conoce, ya sabrá cómo irá el "Fire in the Sky".







Presentación del MSX Modular por Second Foundation



Manuel Pazos (Analogy) presentó su próxima producción, Puddle Land, un juego para MSX2.

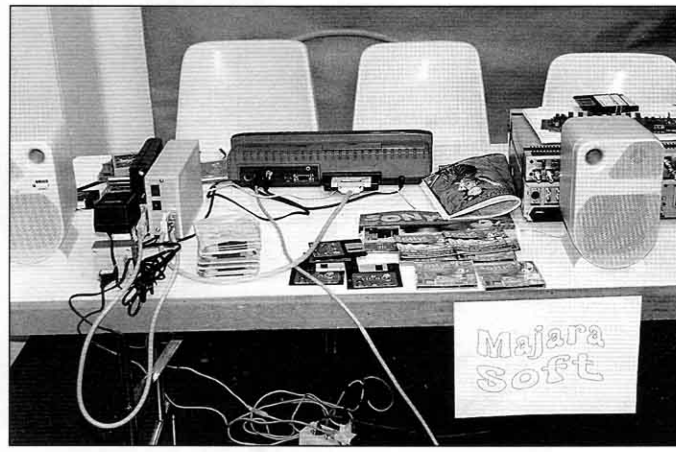
Analogy, Majara Soft y Cybertouch

Manuel Pazos nos mostró su próximo lanzamiento, un divertido juego que se llamará "Puddle Land". El juego será lanzado para MSX2 con 64Kb RAM mínimo y la música, aunque todavía está pendiente,seguramente será FM y Moonsound. El juego, en el que pueden jugar dos jugadores simultáneamente, nos recuerda un poco al "Quinpl" o "Bubble Bobble", por lo que la diversión estará garantizada. Contará con unos 10 mundos con 10 fases cada uno, y un enemigo final por fase. Si todo va bien, Manuel lo podría tener terminado para el verano. También podíamos conseguir en su stand el "Head Hunter" y el "Sonyc". Armando Pérez, de Cybertouch, nos mostró una nueva pantalla del "KPI Ball" (también conocido como "Pang!"), en la que se han mejorado algunos aspectos. De momento no pueden confirmarnos cuando estará finalizado, aunque no será muy pronto.

Armando también desarrolló un comando que añade funcionalidad al DOS, se trata del DDIR, una versión mejorada de la instrucción DIR con la que es posible añadir una descripción a cada fichero.



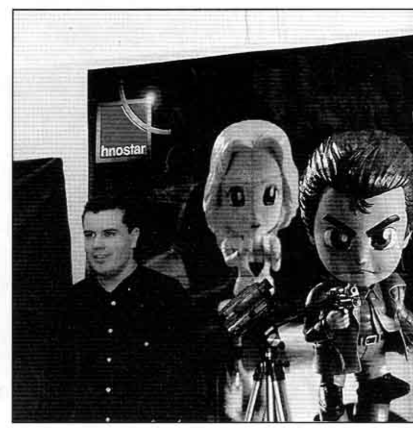
Manuel Pazos mostrando el Puddle Land a los asistentes.



En el stand de Manuel Pazos & Majara Soft había, entre otras cosas, un Sony G900P de Cybertouch puesto a la venta.

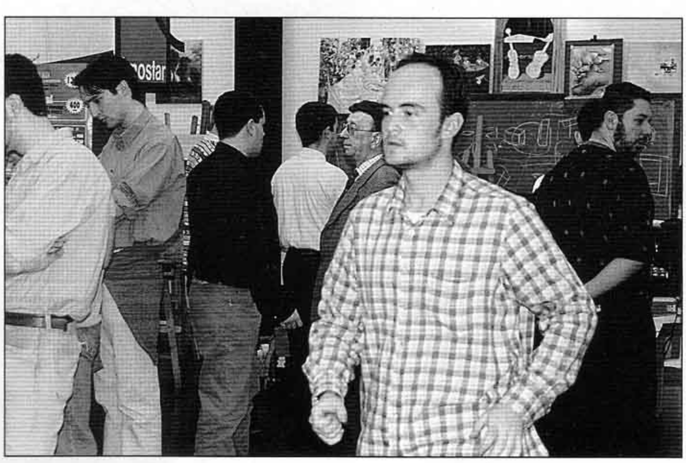
CLUB HNOSTAR

Aquí estábamos nosotros. Al final, como ya hemos dicho, el stand se nos quedó un poco pequeño, y no pudimos colocar en la mesa todo lo que llevábamos. Aunque en un principio esperábamos contar con un segundo ordenador y dos monitores, nos tuvimos que conformar con el Turbo R GT que llevábamos y un monitor (que estaba a la venta) que nos prestó José Mª Pacheco. Así resultó prácticamente imposible mostrar todo aquello que teníamos pensado. Otro problema con el que nos encontramos era que necesitábamos una fuente de vídeo para poder mostrar el Video9000, cosa que sólo pudimos hacer durante un par de horas por la mañana. Nuestro agradecimiento para Roberto Herranz que nos prestó su videocámara, sin la cual nos hubiese sido imposible presentar el Video9000. Nuestra idea era digitalizar algunas imágenes del encuentro y guardarlas en el disco duro IDE que llevábamos, pero no pudo ser por falta de tiempo. Así pues, durante algo más de una hora situamos la videocámara en el trípode de nuestra cámara fotográfica y lo pusimos a digitalizar. Puede que algunos ni tan siquiera se enterasen al pasar por delante del monitor, pues la calidad de imagen de la digitalización en tiempo real es prácticamente idéntica al original.



A media mañana, Jesús se encargó de presentar y mostrar prácticamente todos los productos que había en nuestro stand.

En nuestro stand uno podía conseguir revistas del número 35 al 40, a precios realmente reducidos, así como algún número atrasado (¡por sólo veinte duros!). Estaba también el CD "Energy from MSX" por 1.300 ptas. y diversas diskmagazines Sunrise a 100 ptas/disco. Disponíamos



Según los organizadores, esta IV edición ha batido el record de asistentes y expositores.



Jesús y Álvaro en un momento de la presentación de nuestro material.



Nuestro stand, fue sin duda uno de los más visitados durante el encuentro. En la foto, Ángel conversando con Ricardo Suárez, de MSX Eternal.

también de la diskmagazine Future-Disk y MGF, y en nuestro stand se podían hojear además varias publicaciones: MSX World de Brasil, MSX FUN de Suiza, Freesoft Magazine e ICM de Italia, XSW y MCCM de Holanda,...

En cuanto al software había de todo y a precios reducidos: "Arranger V" de Zodiac, "Alto", "Unreal World 2", "Trilogy", "Jungle Symphonies", "Rhythm", "Techno Trance", "Heaven&Hell", "Akin", "Match Maniac", "Blade Lords",... Disponíamos también de un "Nemesis 2" importado de Japón que se vendió rápidamente (su precio, sólo 1.500 ptas.), un RS-232C Toshiba (2.000 ptas.),... También vendimos unos integrados I/O que permiten ver el logotipo MSX en los ordenadores convertidos a 2+ (se agotaron al momento, su precio era de sólo 1.000 ptas., menos incluso de lo que nos costaron a nosotros) y diversas ROMs con el PowerBasic de GFX9000 para MSX2. También estaba el "Oracle", el nuevo editor musical de Fuzzy Logic, el "Moonlight Saga" y otras demos y programas. El Nice Mouse, el adaptador de ratón-PC de Miri Soft (Italia) también fue presentado, y también vendíamos el cartucho MSX DOS2, cajas para cartucho GFX/Moonsound, y llevamos también dos unidades el interface IDE para mostrar (no para vender porque no disponíamos de la BIOS sin la cual no funcionan).



Asimismo, se repartieron gratuitamente algunos disquetes promocionales, pegatinas MSX, dípticos en color, etc.



Con la compra de cualquier producto entregábamos una rifa para el sorteo de diversomaterial al final del encuentro.

Por cada compra de 500 ptas. dábamos un cupón con el que se entraba en un sorteo de diverso material, que tuvo lugar al final del encuentro. Los premios fueron para Daniel Higuero que resultó agraciado con un CD "Energy from MSX", Ignacio Piedrabuena con una camiseta del "Moonlight Saga", Armando Pérez (que le tocó premio en tres ocasiones, aunque renunció al tercer premio en favor de otra persona) que eligió llevarse el "Tweety's Choise" y "Techno Trance", y nuevamente Ignacio Piedrabuena que recibió la revista 38. Lo cierto es que hemos estado bastante ocupados, especialmente durante la mañana, y alguno de nosotros no hemos tenido ni tiempo para visitar demasiado el resto de stands y conversar más con algunos colegas.

Club Mesxes

En representación del Club Mesxes estaba Néstor Soriano, quien presentó el último número de su fanzine, el SD Mesxes 11, recién terminado para la reunión. También podíamos ver ejemplares del SD Mesxes 10. Néstor también vendía el "MSX-2 Technical Handbook", un disquete realizado por él mismo con toda la documentación en formato ASCII. En su stand también podíamos ver una GameBoy en venta por 4.000 ptas. Néstor aprovechó nuestra presencia para hacer una foto sectaria, y "vació" nuestro disco duro de músicas para Moonsound.



El Club Mesxes presentó en el encuentro el último número de su fanzine.

A.A.M. & MSX-MEN

Compartiendo prácticamente mesa con el Club Mesxes se encontraba Ramón Ribas al frente de MSX-MEN. En este stand Ramón nos entregó la versión española del Eurolink #3 (sólo teníamos la inglesa), pero además tenía diverso material: el CD de software "Megabytes", realizado por MSX NBNO (Holanda), el "ERIX", "Bomberman 2", "Notos", "AmateurisM"... y el "Bebop Bout".

También conseguimos la "PikaDemo", una especie de boletín informativo pero en disquete realizado por unos colegas de la zona de Barcelona. Aquí también estaba el "Pentaro Odyssey" que presentó Daniel Zorita; ya sabéis que está en producción la segunda parte, de la que hemos podido ver una demo.

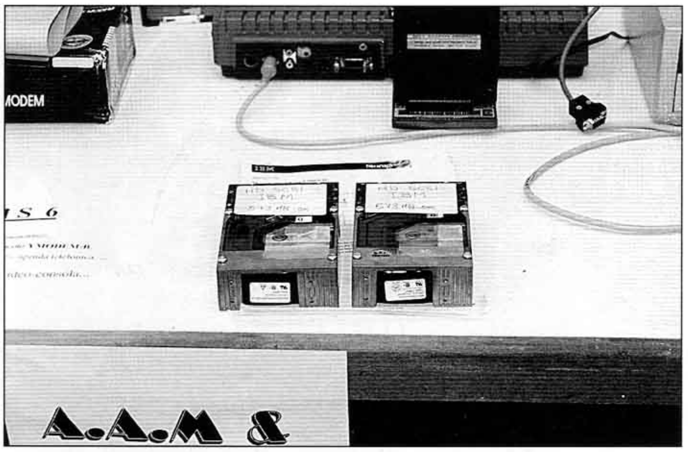
Por su parte, José Mª. Alonso, de la A.A.M. (Asociación de Amigos del MSX) presentó el interface ACCNET de Angel Cullá, y tenía unos discos duros SCSI de unos 580 Mb a la venta por 5.000 ptas. (nosotros le compramos uno). José María también llevó consigo los dos CDs de la última revista holandesa MCCM, y un PC portátil donde almacenar las fotos que iba haciendo con su cámara de fotos digital.



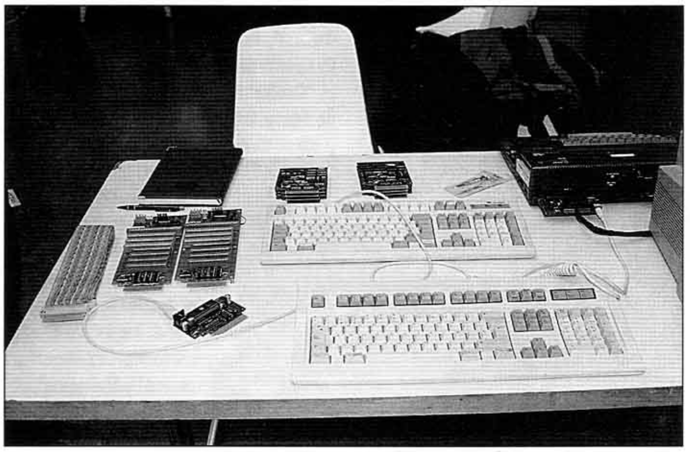
El interface de comunicaciones ACCNET en el stand de la A.A.M.



CDs recopilatorios, discos de dominio público, emuladores,... en el stand de MSX Eternal.



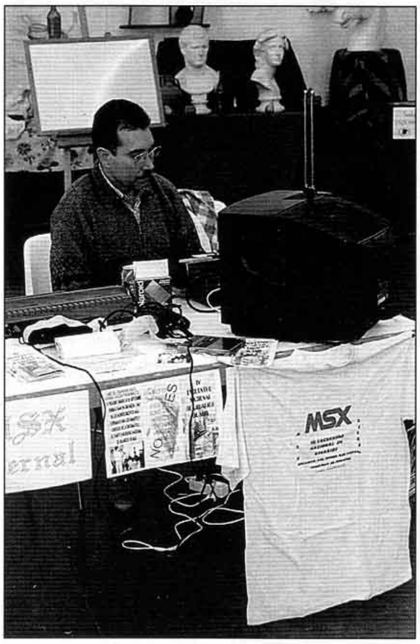
En el stand de la A.A.M. tuvimos la oportunidad de comprar uno de estos discos duros.



Stand de Leonardo Padial, en el que podemos observar su nuevo expansor de slots, con cable alargador, que vendía al precio de 25.000 ptas; su interface de teclado PC junto a dos teclados (7.000 ptas) y al fondo las ampliaciones de memoria de 1 y 4Mb RAM.

MSX Eternal

Aquí tuvimos la ocasión de conocer a Ricardo Suárez, y también a Pedro Cruz, de Albacete. Ricardo nos regaló la camiseta conmemorativa de su pasado encuentro de Cartagena. Ricardo estaba allí para anunciar el próximo encuentro de usuarios en Cartagena, que tendrá lugar el 26 de septiembre. Pero además, en su stand había una serie de CDs: "MSX CD Collection Vol.I" (1.495 ptas.), "Martini & Tashini One CD" (1.495 ptas.), ambos CDs recopilatorios de software, diversos disquetes de dominio público: "FMSX v.1.6", "FMSX Games Vol.I",... (a 195 ptas.) así como la cinta de audio "El espíritu MSX" (con música de la saga YS, Dragon Slayer, Konami,...). Junto a Ricardo estaba Pedro Cruz, quien nos enseñó un interesante programa realizado por él mismo sobre la Renta 96.

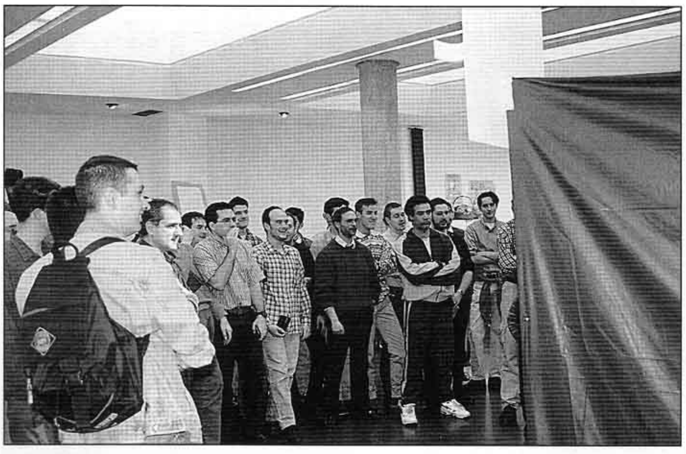


En el stand de MSX Eternal, Pedro Cruz nos mostró su programa de la Renta 96.

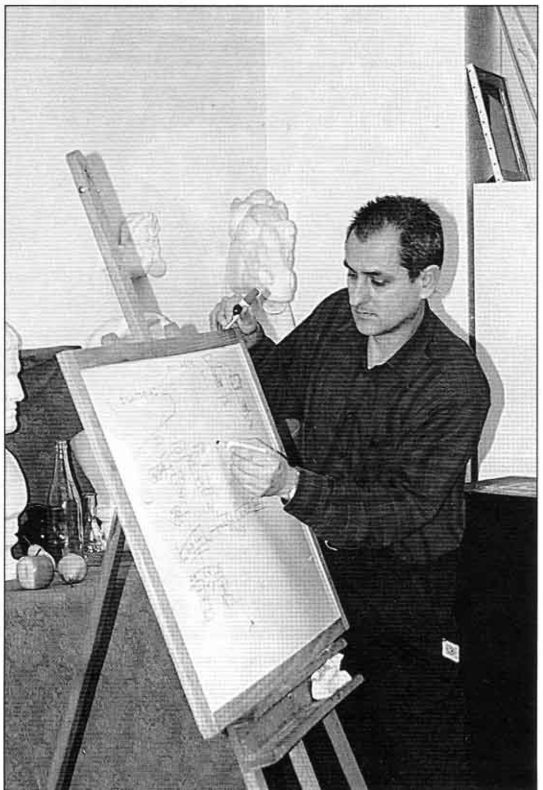
Padial Hard

Nuevamente estuvo Leonardo Padial para hablarnos de sus próximos proyectos y para mostrarnos su último lanzamiento: el interface de teclado PC. Al igual que nosotros y otros stands, por la mañana tuvimos un tiempo para exponer, y en el caso de éste, explicó a fondo su proyecto del Z380. Sobre los productos de Padial encontraréis información en este mismo número (y en los próximos), así que no nos extenderemos mucho hablando sobre el tema.

En su stand vendió ampliaciones de 1Mb y 4Mb de RAM a precios realmente económicos (sobre 5.000 y 10.000 ptas., respectivamente). También vendía su nuevo expansor de 8 slots, compatible 8 bits con *hardware* de 16 bits, preparado para conectar una fuente de alimentación PC, con *jumpers* para



Gran parte de los visitantes durante la presentación dada por nuestro club.



Presentación de Leonardo Padial de su proyecto 380, el cual podría estar terminado antes de lo previsto.



Leonardo Padial nos habló de las futuras ampliaciones de su expansor de slots.

seleccionar los slots (con LEDs además que indican el slot usado), y preparado para añadir una futura tarjeta 380... Sin duda una joya de expansor, al precio de 25.000 ptas. (más barato que el de Sunrise y, sin duda, mejor preparado).



Tuvimos la ocasión también de probar su interface de teclado (7.000 ptas.), el cual funciona a las mil maravillas (no está preparado, sin embargo, para los MSX Turbo R). El interface está preparado para poner en una bahía (en la torre del PC), y puede adquirirse con un conector DIN o miniDIN (éste último es el más usado últimamente en los teclados de PC).

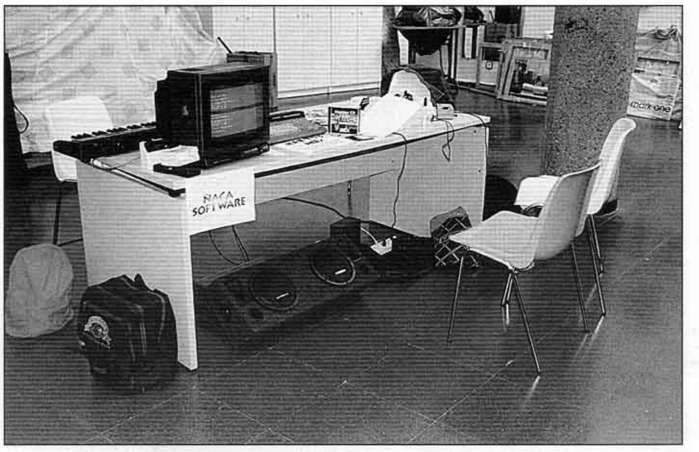
Ñaca Soft

El grupo granadino, formado por Diego Millán y Ángel Morente, entre otros, vendieron un CD recopilatorio de Martos, con emuladores de consolas japonesas con juegos (900 ptas. + envío). Tenían también un teclado, música MIDI, y mostraron algunos de sus proyectos, como el "Doki Doki". Por su parte, los hermanos Jiménez presentaron el juego que están haciendo, el "Fire in the Sky", un juego tipo "Worms" con robots, lanzagranadas, etc. en el que un equipo debe destruir al otro. La música será FM y todavía no podemos adelantar cuándo estará terminado.

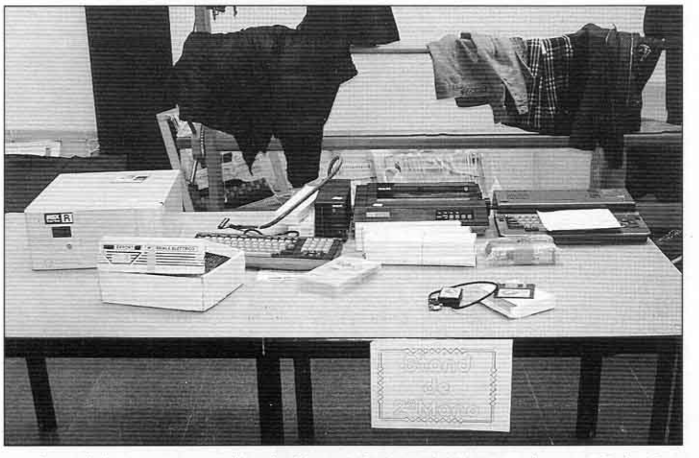
Stand de segunda mano

En este stand había material de todo tipo, un scanner manual con interface (15.000 ptas.), un teclado Philips (4.495 ptas.), unidad de disco Philips (5.000 ptas.), impresora Philips VW0030 (12.000 ptas.), MSX2 VG8235 con con unidad 2DD (15.000 ptas.), disquetera de 360Kb (500 ptas.), Aladin DTP (5.500 ptas.),...

Éstos fuimos los grupos que asistimos en esta ocasión a la cuarta edición del encuentro madrileño. Por la mañana hicimos una serie de exposiciones al público en general. De 14:30h a 15:30h se hizo una pausa para comer, nosotros lo hicimos en el restaurante que hay en el propio recinto, y a 18:30h a 19:30h recogimos todo el material. Creo que los organizadores han quedado bastante satisfechos con esta edición, probablemente sea la que ha contado con más expositores y visitantes. En principio, el próximo encuentro tendrá lugar el próximo año sobre la misma fecha aproximadamente, estaremos atentos.



Stand de Ñaca Soft, bastante bien equipado en cuanto a audio se refiere.



En el stand de 2ª mano se podía adquirir un MSX2 por 6.000 ptas. y hasta un Turbo R.



Ángel, Rafa y Jesús en un momento del sorteo de productos en nuestro stand.

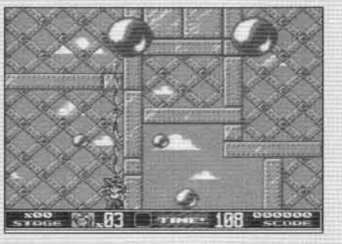
KPI Ball

En el stand compartido por Majara Soft, Analogy y Cybertouch se presentó una pequeña demo del "KPI Ball", aunque sin sonido. Se trata de una versión del conocido juego en el cual el objetivo es acabar con unas burbujas que hay por toda la pantalla y que se van deshaciendo en pedazos más pequeños a medida que las tocamos con nuestro rayo. En esta versión podemos lanzar dos rayos simultáneamente.

Os recordamos que existían dos grupos que estaban realizando el KPI a la vez: Cybertouch y Manuel Pazos. Ahora M. Pazos ha decidido no realizar su juego sino que ha optado por prestar alguna ayuda al grupo Cybertouch en este KPI.

El juego presenta nuevos gráficos, realizados por Sutchan, y ha sido programado por Ramones y Manuel Pazos. Los gráficos son muy coloristas, resultando más efectivos que en la antigua versión del juego. Todavía no se tiene una fecha exacta para el lanzamiento del juego.





Moon Light Saga

Por Manuel Pazos

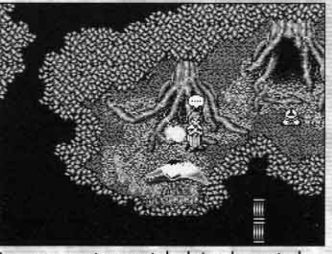
Hace mucho, mucho tiempo ocurrió una historia. Hace tanto, que algunos dicen que es una leyenda.

Por aquel entonces, los humanos se enfrentaron a los demonios y lucharon contra ellos. Pero tras una dura batalla, los demonios destruyeron el mundo, lo arrasaron todo. Muchos pensaron que había llegado el fin. Cuando todo parecía perdido llegó Gilfarath, dios del sol, quien dividió y selló el mundo en dos partes: Elcador, o mundo de los humanos y Grande, mundo de los demonios.

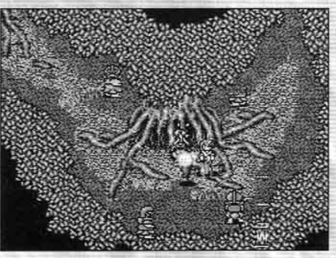
Durante mucho tiempo ese sello ha separado ambos mundos, pero hay alguien que intenta romperlo. Su nombre es Aelsair, una semidiosa de los demonios. Ha vivido en Elcador durante mucho tiempo transformada en humana. Consiguió hacer una brecha en ambos mundos y ahora ha logrado romper el sello.

Y aquí es donde comienza nuestra historia...





La aventura comienza aquí, donde Luca ha aterrizado con el Silpheed, que ahora está roto



Luca debe ayudar a este chico atado a un árbol y acosado por cuatro goblins que le interrogan

HISTORIA
Existen dos dioses: *Gilfarath*, o dios del sol, y *Lunatiris*, diosa de la luna. Cada uno de ellos está relacionado con un mundo: *Gilfarath* con el mundo de los humanos, llamado *Elcador*, y *Lunatiris* con el mundo de los demonios, llamado *Grande*.

Horus y **Cere** pertenecen a las **islas Raea**. El primer templo de la luna (que está en ruinas) fue originalmente levantado en **Cere**. Allí, *Aelsair la Bruja* (que no es mencionada en el juego, pero que está descrita con gran detalle en el manual) ha roto el sello para volver a unir *Grande* y *Elcador*.

Por otro lado, todos los aldeanos de **Horus** adoran a *Gilfarath*, por lo que hay uno de sus templos en la isla de **Horus**.

Luca fue enviada a **Cere** por el jefe de su templo, y voló en Silpheed, un vehículo de dos metros de ancho, formado casi exclusivamente por dos alas y con forma de boomerang. De repente, en su vuelo, otros dos Silpheed le aparecieron de pronto enfrente, y a los cuales no les fue difícil golpearla y disminuir su velocidad hasta hacerla caer al suelo junto a su fiel espíritu *Wisp* (una blanca esfera luminosa con ojos), que no puede ser vista por los humanos que no han nacido como elegidos.

GAME SYSTEM
El viaje de *Luca* se desarrolla en las siguientes zonas:

1. La aldea de **Horus**. No hay enemigos.

2. **El Bosque de la Luna Llena**, al este de (1) y habitado por monstruos.

3. **El Bosque Tranquilo**, al oeste de (1). La mayoría de los monstruos no son una seria amenaza. Ocasionalmente los aldeanos lo visitan para descansar o para talar algún árbol.

4. **El Monte Gaea**, al norte de (2). Los monstruos tienen una gran capacidad de asalto. Tiene un templo dedicado al Sol en el que sueles encontrar a *Gorton*. *Hermit*, el dragón rojo, vive en la cima de la montaña.

5. **La Cueva de Anato**. Está en alguna parte de (4). Los enemigos de aquí te pondrán en bastante peligro.

6. **La Isla de Cere**. Una isla deshabitada y repleta de densa maleza. Pastaria crece aquí.

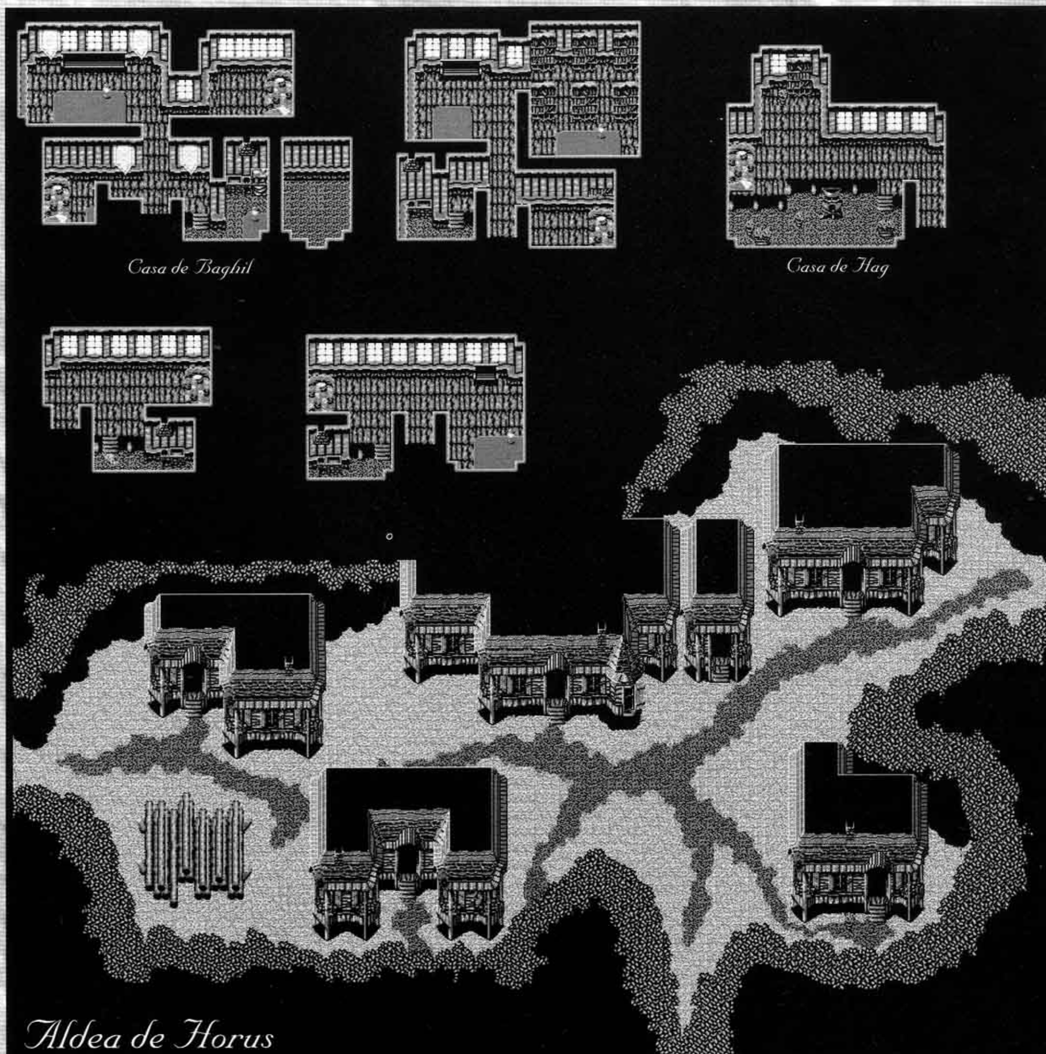
Hay pocos enemigos importantes que debes matar para ir continuando:

- 4 goblins que amenazan a Al
- 3 goblins en la cueva Anato
- Un Octaedro que protege al espíritu de piedra.
- Un árbol comehombres y sus invencibles esbirros.
- Djinn, pretendiente de Syyl
- Hermit el dragón

También puedes lanzar hechizos, dependiendo del espíritu que lleves contigo, y del número de anillos que poseas (al principio sólo tienes el **Bright Ring**, pero más adelante conseguirás el **Flow Ring** y el **Baildar Ring**). Con los hechizos podrás

atacar, averiguar algo sobre los enemigos y recobrar vida, pero no son necesarios para terminar el juego.

Puedes incrementar el nivel máximo de vida y de magia con los objetos **Prueba de Valor** y **Corazón de Santo**. No es necesario que utilices estos objetos, basta con que los poseas.



EL JUEGO

El tiempo en este juego pasa muy lentamente y, a diferencia de otros juegos, no puedes dormir cuando quieras; sólo podrás pasar la noche y recobrar la vida cuando el juego te fuerce a hacerlo. Por lo tanto, los acontecimientos del juego pueden dividirse en 5 días.

PRIMER DÍA

Luca no sabe donde ha aterrizado. Y como el Silpheed está roto, comienza a andar. Aquí es donde se encuentra con una chica (*Serena*), quien no le dirá quién es en este momento. La chica le indica a *Luca* el camino a la aldea y se marcha. Entonces *Luca* escucha un ruido y manda a *Wisp* para que mire a ver qué pasa. Éste descubre a un chico acosado por cuatro *goblins* que le interrogan.

Luca se acerca para echar un vistazo y es descubierta por los *goblins*. Les vence y rescata a *Albert*, al que a partir de ahora llamará *Al*. (Nota: aunque no se menciona en el juego, él es el legítimo descendiente del sacerdote del Sol).



Luca llega a la aldea de Horus donde es rodeada por los aldeanos quienes la toman por una bruja y la encierran en una celda

Al guía a *Luca* hasta la aldea de **Horus**, pero una vez allí es rodeada por los aldeanos, tomándola por la *Bruja*. Una anciana (que resultará ser *Hag*) deja inconsciente y encierra a *Luca* en una celda.

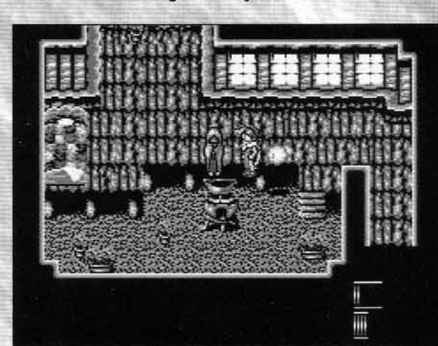
Entonces *Al* entra con *Volo* (que en japonés es la abreviatura de "vestido con harapos") quien certifica que ella es la sacerdotisa de la Luna, dejándola salir para que hable con *Baghil*, el jefe de la aldea, quien admite haberse equivocado al dejar que los aldeanos la tratasen como si fuera la *Bruja*. Explica las razones que tenía para hacerlo y le dice a *Luca* que traiga su Silpheed para guardarlo mejor en la aldea. Cuando *Luca* llega al punto donde aterrizó forzosamente descubre que su Silpheed ha desaparecido. *Wisp* intenta calmarla y le dice que será mejor volver a hablar con *Baghil*. Camino de vuelta a la aldea, a *Luca* le entran ganas de bañarse en el río. Justo cuando iba a hacerlo aparece *Gaea*, saltando desde un árbol cercano, presentándose como un "busca tesoros errante" y le advierte de los peces carnívoros que hay en el río. Tras marcharse, *Luca* se queda muy molesta.

De nuevo entra en la aldea y es saludada por *Frik* y *Mary* (que son hermanos). Cuando *Luca* llega a la casa de *Baghil*, se encuentra a *Uwed* y *Baghil* discutiendo. *Uwed* hace un comentario ofensivo sobre *Luca* y se marcha. *Luca* le cuenta a *Baghil* que Silpheed ha desaparecido. *Baghil* le contesta que la *Bruja* ha debido de llevárselo, y le pide que busque a unos chicos que han desaparecido. Tras salir de la casa, se encuentra con *Wil* quien se presenta como un recién llegado y se queja de la tendencia a la xenofobia de los aldeanos.

Cuando *Luca* vuelve al **Bosque de la Luna Llena**, *Volo* le está esperando y le pregunta sobre el grupo de búsqueda que han creado los aldeanos para buscar a los chicos. Le dice donde queda la cueva y se marcha.

(Nota: Se rumorea que *Volo* tiene un increíble potencial. Está prohibido descubrir los detalles, lo que significa que el autor del juego aún no se lo ha contado a nadie por ahora. Esta es la razón de que *Volo* se pase los días en la cueva).

En la cueva de **Anato** hay un montón de poderosos enemigos. Aquí los *goblins* andan por todas partes, y hay una estatua de piedra que dice:" No dejaré pasar a nadie mientras mis ojos estén azules", que impide el paso al *Espíritu de Piedra*. En este lugar encuentra a *Gorton*, quien insiste en que es el sacerdote del Sol, que "por casualidad" estaba examinando la zona, pero se hirió en una pierna. Después *Luca* vence a los *goblins*, y encuentra a los chi-



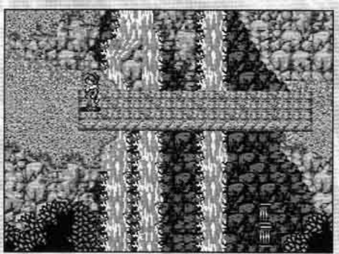
En la casa de Hag podremos obtener potentes medicinas para curarnos

Controles

Cursores Con ellos movemos al personaje por la pantalla.
Botón A o **GRAPH** Si lo mantienes pulsado podrás mover al "spirit". Si lo pulsas rápidamente dos veces podás lanzar un hechizo.
Botón B o **SPACE** Disparar o pasar rápido el texto.
Botón A y **B** o **ESC** Abrir la ventana del menú principal.

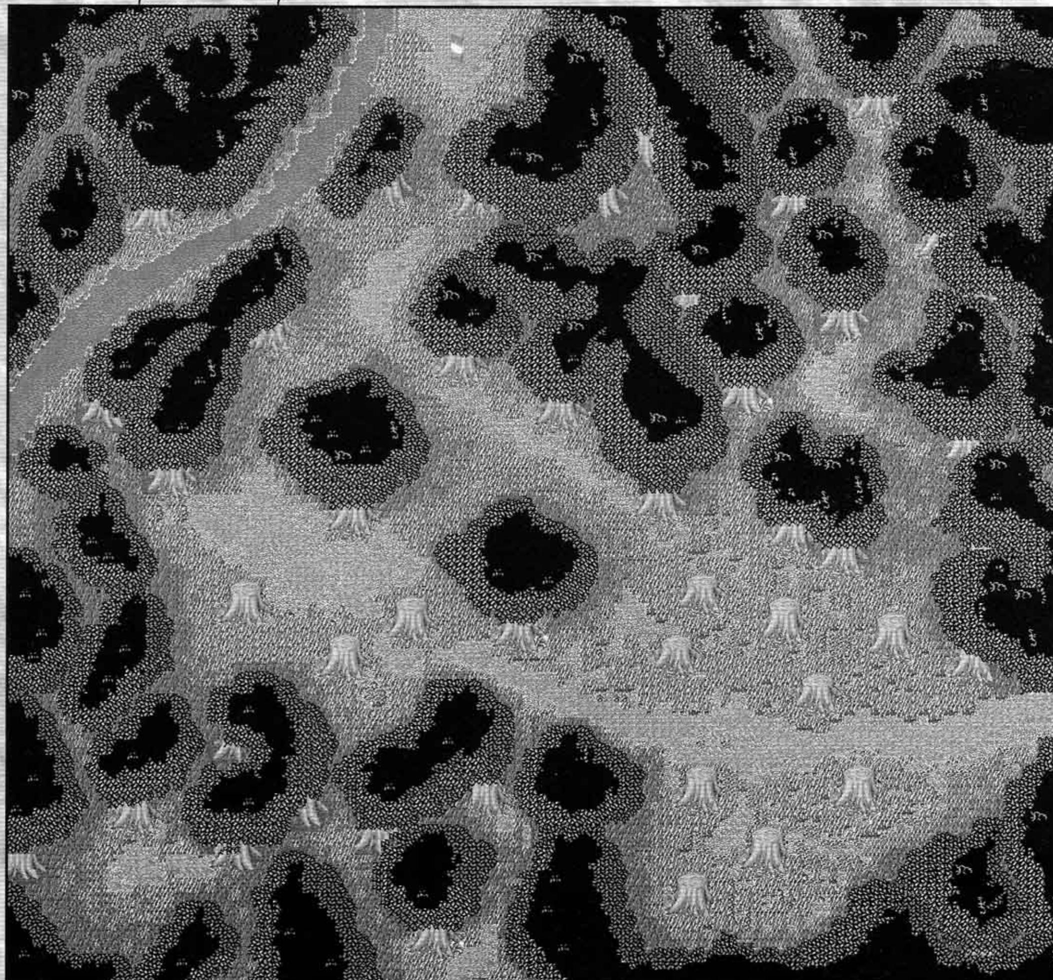
Con los cursores derecho e izquierdo podemos elegir el hechizo que queramos lanzar de entre los que tengamos en ese momento.

cos raptados. Uno de ellos le dice a *Luca* que está brillando, y que eso es una prueba de valor. Entonces vuelve a la aldea, donde es recibida por los aldeanos que le agradecen que rescatase a sus hijos, excepto *Uwed* que sigue sin confiar en ella.



Por el Bosque Gaea, al norte de la Aldea de Horus, se accede a la Cueva de Anato

El Bosque Tranquilo



Baghil, aún más agradecido, se va a pedirle permiso a *Sail* (el marinero) para usar su barca. Mientras tanto, *Luca*, cansada, echa una siesta. *Baghil* regresa, le despierta y le dice que vaya a hablar con *Hag*, pero le recomienda dormir antes de ir a **Cere**.

Cuando sale de la casa de *Baghil*, se encuentra con *Mary* que se muere de curiosidad por saber qué pasó con los *goblins*. Su ferviente forma de hablar sorprende a *Luca*, hasta el punto que *Wisp* la vitorea. Entonces se ve obligada a contar paso a paso lo que ocurrió. Al oir que *Luca* era una sacerdotisa e invocadora de espíritus, *Mary* empieza a admirarla, cosa que no le hace mucha gracia a *Luca*. Para evitar tener que contarle toda su vida, *Luca* se marcha.

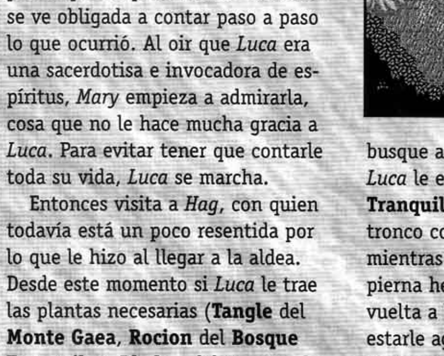
Entonces visita a *Hag*, con quien todavía está un poco resentida por lo que le hizo al llegar a la aldea. Desde este momento si *Luca* le trae las plantas necesarias (**Tangle** del **Monte Gaea**, **Rocion** del **Bosque Tranquilo** y **Phebes** del **Bosque de la Luna Llena**), *Hag* le dará potentes medicinas para recobrarse.

Al salir se encuentra con *Frik*, que es mucho más educado y amigable que su hermana pequeña, pero que también tiene curiosidad por *Luca* y el otro mundo. El también la admira. Luca se encuentra con una mujer llamada *Seeris* (la aldea está llena de gente, que habían salido a buscar a los chicos raptados), que le pide que busque a su marido, *Karl*, el leñador. *Luca* le encuentra en el **Bosque Tranquilo**. Había tropezado con un tronco cortado, y se quedó dormido mientras se le aliviaba el dolor de la pierna herida. Cuando le lleva de vuelta a la aldea, *Seeris* no parece estarle agradecida a Luca, y regaña a *Karl* por pasar una noche con *Luca*.

Luca regresa a casa de *Baghil*, donde encuentra a una mujer hablando con él. *Baghil* le presenta a *Flora*, que es hija de *Uwed* y una buena persona. *Flora* prepara la cama de Luca, y ésta se va a dormir.

SEGUNDO DÍA

Wisp pregunta a *Luca* que qué es el ruido que se escucha fuera de la casa. Al salir, *Luca* se encuentra rodeada por un montón de críos *–Al*, *Myd*, *Anne* y *Totaru–*, quienes le agradecen que les rescatase. *Al* le dice a *Luca* que vaya a visitar a su madre, pero *Luca* declina la invitación porque tiene cosas que hacer en **Cere**. *Luca* se marcha prometiendo que "¡Hablaré con todos vosotros más tarde!".



En el Bosque Tranquilo Luca encuentra a Karl, el leñador, quien se había quedado dormido y tenía preocupada a su mujer Seeris

En este momento del juego, todos los aldeanos están maldiciendo a *Kein*, que es un mercader de madera, de mente retorcida. Luca regresa con *Baghil*. Él le explica que *Sail* ya tiene su barca lista para zarpar. Entonces, camino de la playa, se encuentra con *Kein*, que es un creído y un idiota. Éste pregunta a *Luca*: "¡Vayamos a hablar de amor juntos, señorita!", a lo que *Luca* le responde con una bofetada. Él continúa diciendo tonterías, entonces *Tia Yang* (madre de *Myd* y mujer de *Sail*) le da un capón. *Kein* huye. *Yang* explica a *Luca* lo odiado que es *Kein*. A continuación *Luca* se sube a la barca, y *Sail* suelta amarras. (Nota: durante el juego sólo podrás ir a **Cere** en ciertas ocasiones - tres veces en total-. No podrás ir cuando quieras, a pesar de que *Sail* siempre te dice:"si quieres ir a Cere, dímelo". Tampoco podrás marcharte de **Cere** si no has hecho lo que tenías que hacer. Si lo intentas, *Sail* simplemente te dirá: "¿Qué pasa?" o "Zzz..." y no te llevará de vuelta a **Horus**)

La barca llega a **Cere**. *Luca* le dice a *Sail* que no tardará mucho y entra en el bosque. La isla de **Cere** es un frondoso bosque, con misteriosos obeliscos dorados rotos. En un claro del bosque, *Luca* encuentra a una persona de pelo largo hablando con algo, que se marcha. Mientras *Luca*

Bocadillos de diálogo

Durante las conversaciones o en otras situaciones, aparecen sobre la cabeza de *Luca* bocadillos de diálogo con un dibujo, que sirven para expresar sus emociones. Éstos son:

Gota de sudor "Estoy harta" o "atónita por el modo en que alguien se comporta". P. ej. cuando *Baghil* murmulla una y otra vez.
[...] "No tengo nada que decir".
[!] "Alerta", "Me he despertado" o "¡Tengo una idea!"
[?] "Pensando" o "¿Qué ha sido eso?"
"Vena en la cabeza" "Estoy enfadada"
Corazón "¡Qué bonito!" o "Estoy enamorada".

En la historia del juego me referiré a ellos porque juegan un papel muy importante.



Al salir de casa, Luca se encuentra rodeada de un montón de crios que le agradecen su rescate

busca con quien estaba hablando, un árbol comienza a hablarle. El árbol le promete que le dirá su nombre y que contestará a tres preguntas si le trae una **Planta Divina**. Tras examinar el bosque, *Luca* encuentra el **Templo de la Luna**. Por desgracia está cerrado. Pero allí encuentra un **Cristal Iris**. Regresa con *Sail* y le pregunta si sabe qué es una **Planta Divina**. Él no lo sabe pero le recomienda que se lo pregunte a *Baghil* o a *Hag*.

Vuelven a **Horus**, y *Luca* se marea por el camino. Ella comenta que es más cómodo viajar en Silpheed y *Sail* le dice que ya se acostumbrará a navegar.

Frik, que está alucinado con lo del árbol que habla, le recomienda a *Luca* que le pregunte a *Hag* sobre la **Planta Divina**. Pero ni *Hag* ni *Baghil* están en casa.

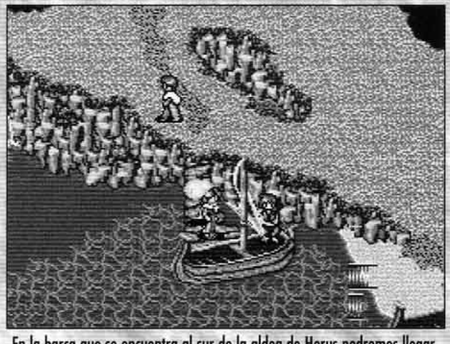
Luca regresa a la playa y se encuentra con *Kein*, quien dice saber qué es y dónde crece la **Planta Divina**, y que si *Luca* quiere saberlo tendrá que rodar tres veces y ladrar como un perro. La pobre no tiene más opciones que hacer exactamente lo que le pide. Tras la humillación, Kein le cuenta que la **Planta Divina** es de color rojo, que despide un terrible hedor y que crece al norte del **Bosque Tranquilo**.

Al entrar en el **Bosque Tranquilo**, *Luca* choca con *Gaea*, quien descortésmente comenta "¡Salvaste a los chicos gracias a que yo te salvé la vida, adiós!" y se marcha. *Luca* encuentra la olorosa planta, y al tratar de arrancarla se hace daño en la mano. *Wisp* recomienda a *Luca* que pregunte a *Kein* cómo hay que coger la planta, así que regresan a la aldea. *Bann* y *Uwed* se están quejando de la cantidad de árboles que han cortado (*Kein* les pagó muy poco por ellos). *Frik* está haciendo dibujos con los chicos (excepto *Totaru*, y un introvertido chaval que parece tener algún tipo de secreto). Cuando *Luca* ve que *Al* ha dibujado a Namahage (un demonio japonés muy feo), aparece un corazón sobre ella. Una de las mujeres de la aldea dice "*Frik* cuida muy bien de los niños".

Mary, como siempre, está interesada en conocer todos los detalles de **Cere**, y se queda fascinada con lo del árbol que habla. Ella le cuenta a *Luca* que *Hag* acaba de entrar en casa. Entonces *Luca* va a visitarla. *Hag* le explica que ha estado fuera porque tenía una cita (?!), y bromeando le pide a *Luca* que dé tres volteretas y que ladre como un perro. Tras describir la **Planta Divina** que encontró en el **Bosque Tranquilo**, *Hag* le dice que eso era una planta muy peligrosa y que la verdadera **Planta Divina** crece en el **Monte Gaea**.

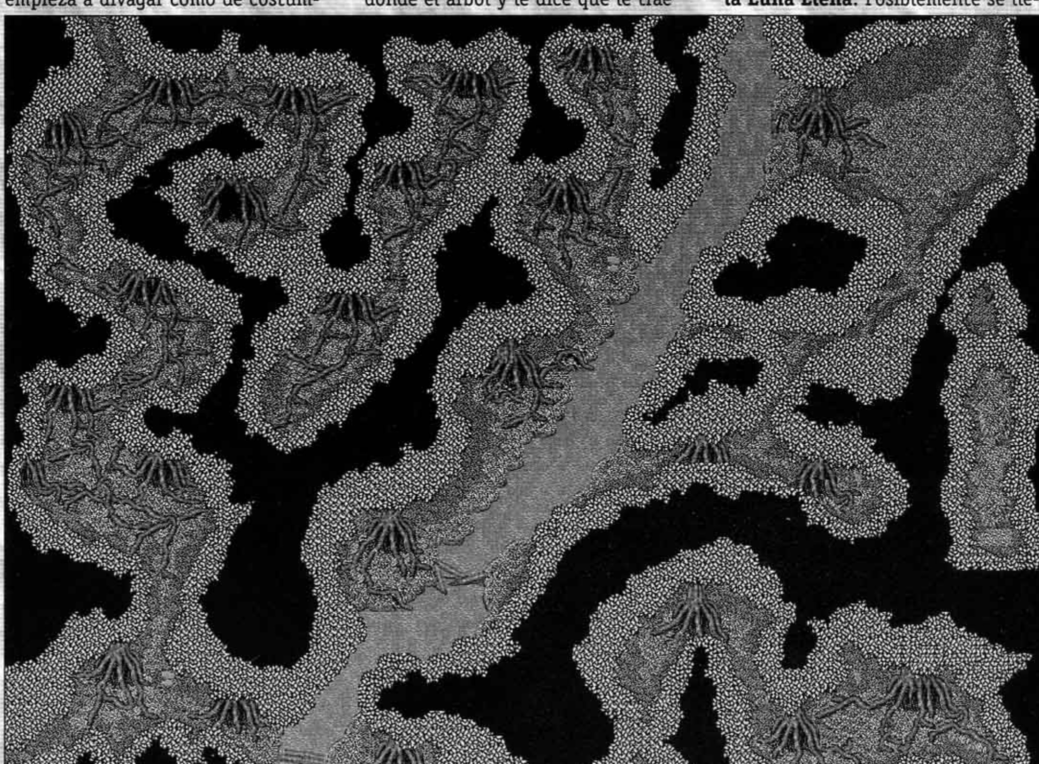
Como es de suponer *Luca* se enfurece por la información que *Kein* le dio, y va directa a por él. Tras escuchar a *Kein* decir "¡Oh, la descripción de la planta que me inventé REALMENTE existe! ¡Soy un genio!", *Luca* le da tal paliza que *Wisp* tiene que pararla. Entonces va al **Monte Gaea**, y tras varios intentos fallidos (hay un montón de platas parecidas), consigue la planta.

Regresa a la aldea. Allí, *Frik* está preguntando a los chicos si quieren jugar a policías y ladrones. Él le dice a *Luca* que vaya a hablar con *Baghil*. *Luca* encuentra a *Mary* en casa de *Baghil*. *Mary* se siente decepcionada con la **Planta Divina**. Ella esperaba otro tipo de planta, con una raíz que tuviese forma de Diosa. En el momento en que *Luca* le explica por qué el árbol necesita la planta, *Mary* empieza a divagar como de costumbre sobre la verdadera razón. Luego continúa celebrando la caza del jabalí, a la que *Luca* es invitada por *Baguil*. *Luca* intenta negarse, pero él insiste una y otra vez. Ella decide no contestar ahora, y prefiere hacerlo después de volver de **Cere**. Entonces *Baghil* dice:"Te estaré esperando", a lo que *Luca* contesta:"...". *Wisp* pregunta:"¿Por qué no aceptas?", y Luca responde :"Cállate y vamos a Cere."Va donde *Sail* y le pide que la lleve a **Cere** de nuevo. En ese momento *Yang* se acerca y le da a *Luca* un remedio contra el mareo. Tras esto, *Sail* la lleva a **Cere**.

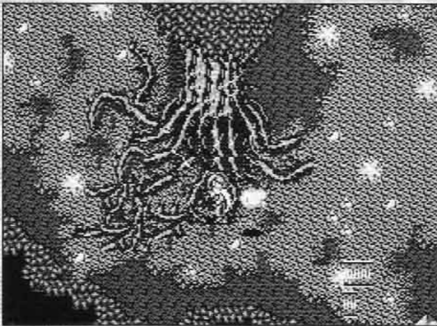


En la barca que se encuentra al sur de la aldea de Horus podremos llegar a la isla de Cere

En la playa de **Cere**, *Luca* dice encontrarse mejor que la otra vez. Va donde el árbol y le dice que le trae la **Planta Divina**. Después permanece callada. Entonces el árbol le pregunta:"¿Qué te pasa?" y *Luca* contesta:"Ya que te he traído la planta, debes decirme tu nombre y contestar a tres preguntas". El árbol le pide a Luca que plante la planta cerca de sus raíces. Cuando *Luca* lo hace, el árbol le dice su nombre *-Pastaria-*, que el tipo de pelo largo que vio era una mujer que pertenecía a una antigua tribu demoníaca, y que lo que le estaba preguntando era como entrar en el **Castillo Kuhn**, como romper el sello que allí hay, y qué tres objetos se necesitan para lograrlo. *Luca* sin quererlo hace la tercera pregunta:"¿Qué es el Castillo Kuhn?", y *Pastaria* responde. Pero cuando *Luca* le pregunta sobre los tres objetos y sobre el sello, *Pastaria* se niega a contestar. Cuando se iba a marchar, *Pastaria* informa a *Luca* sobre el "Midday Summer Grass Field" en **Horus**, y sobre otro árbol que habla que allí hay. (Nota: ninguno de los dos aparece en el juego. En el manual, el Midday Summer Grass Field está en un claro del **Bosque de la Luna Llena**. Posiblemente se lle-



Bosque de la Luna llena



El árbol parlante del bosque de la isla de Cere podrá responder a tres preguntas que le formule Luca si ésta le trae una Planta Divina

garía a él cruzando el puente roto).

Cuando Luca intenta hablar con *Pastaria* de nuevo, ésta le reta con un acertijo -el de los 2 hombres honestos y los tres mentirosos que guardan 2 cofres. Si *Luca* elige la respuesta correcta, *Pastaria* le dará un **Heart of Saint (Corazón de Santo)**. Si *Luca* elige "Otros" -dejar al responsable abrir el cofre para probar su palabra- *Pastaria* le dará un **Elixir**. Y si *Luca* elige una respuesta errónea, no ganará nada.

Tras salir del denso bosque de **Cere**, y reflexionar sobre las palabras de *Pastaria*, de repente se acuerda del **Cristal Iris** que encontró en el templo abandonado. Así que decide preguntarle a alguien sobre ello cuando regrese a **Horus**.

Luca le pregunta a *Sail* si sabe algo, pero no le sirve de ayuda. Él le recomienda que le pregunte a *Baghil*. *Luca* tomó un poco del remedio contra el mareo que le dio *Yang*. *Sail* permanece en silencio... Cuando finalmente llegan a **Horus**, *Sail* le confiesa a *Luca* que el remedio contra el mareo no es más que una infusión de hierbas normales, que es un placebo. Ambos se ríen.

Luca se encuentra de nuevo con *Kein*, y tras una tensa conversación, *Luca* hace un comentario sobre el árbol que habla, provocando que *Kein* empiece a reirse como un loco.

Una vez en la aldea de **Horus**, *Mary* se enfada porque *Luca* no preguntó a *Pastaria* para qué necesitaba la **Planta Divina** (Nota: esto permanece siendo un misterio durante todo el juego). Cuando *Luca* le sugiere que vaya a **Cere** para calmar su curiosidad, *Mary* le contesta que los aldeanos lo tienen prohibido por un antiguo juramento.

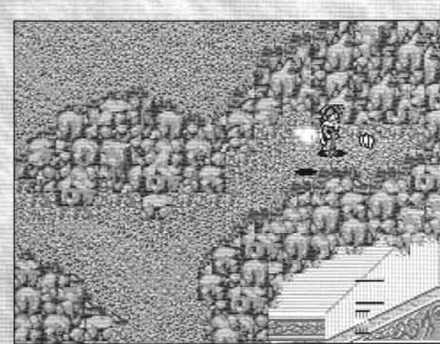
Luca entra en casa de *Baghil* y encuentra a *Flora* quejándose porque su padre *Uwed* se niega a dirigir la caza del jabalí. *Flora* le pide perdón a *Luca*, a quien no le molesta demasiado que la caza se posponga. *Luca* le pregunta a *Baghil* sobre el **Midday Summer Grass Field**, y le contesta que sabe donde está, pero que no se puede ir porque el puente que lleva hasta allí está roto, y que su reparación ha sido pospuesta debido a los problemas con la Bruja. *Flora* entonces se ofrece para pedirle a su padre que repare el puente, y se marcha. *Luca* entonces le pregunta a *Baghil* sobre el **Cristal Iris**, pero no sabe nada. Así que le recomienda que vaya a preguntarle a *Volo*, que está en la cueva **Anato**. En este momento ya no hay *goblins* en la cueva.

Va a ver a *Volo* (que está donde se encontraban los chicos secuestrados). Cuando *Volo* ve el cristal se queda maravillado, dice que se trata de un objeto de una antigua civilización. A cambio, él le da una campanilla que encontró. Entonces le pide prestado a *Luca* el cristal.

En ese momento, su estómago ruge de hambre, así que le pregunta a *Luca* la hora, y ella le contesta que ya está anocheciendo. Entonces, deciden regresar a la aldea.

TERCER DÍA

Luca se despierta en casa de *Baghil* al escuchar una melodía similar a la música del **Bosque Tranquilo**. Al salir de la casa se encuentra con *Gorton* tocando la flauta y rodeado de niños. *Al* riñe a *Luca* por no haber ido a su casa al volver de **Cere**. *Gorton* le invita a ir a su templo en el monte **Gaea** al mediodía, y se marcha. *Luca* pregunta a los niños si *Gorton* suele tocarles la flauta, y



Enfurecida por la falsa información que le dio Kein, Luca le propina un sonado bofetón a éste

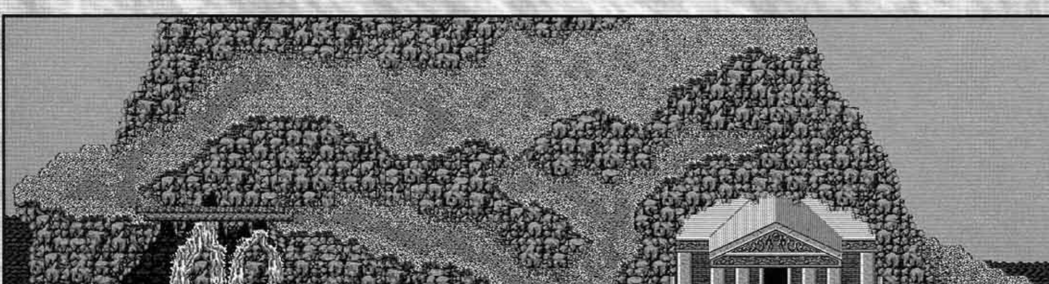
ellos contestan que sí. *Wisp* bromea con *Luca* diciéndole que ella nunca será capaz de tocar nada. Después *Al* guía a *Luca* hasta su casa. Una vez allí, *Luca* conoce a *Sherry*, la madre de *Al*, quien pide perdón a *Luca* por haberla confundido con la Bruja cuando trajo de vuelta a *Al*. *Luca* le pregunta si alguna vez a visto a la Bruja, y *Sherry* le dice que no.

Tras comer juntos, *Luca* se va. (Nota: en este momento del juego, *Mary* repentinamente entra en la conversación, haciendo una pregunta. Obviamente se trata de un fallo porque *Mary* está dando vueltas por la aldea)

Luca encuentra a *Myd* y a *Al* hablando de *Gaea*, quien fue a **Anato** en busca de un tesoro. Entonces decide ir con *Wisp* a echar un vistazo. Mientras tanto, los aldeanos comentan que *Flora* sería perfecta si no hiciese ESO. No especifican que es "ESO", pero se trata de su horrible música.

Luca entra en la cueva **Anata**, y encuentra a *Gaea* enredando con el **Espíritu de Piedra**. Cuando le pregunta que va a hacer con la piedra, él contesta que venderla. Ambos intentan apoderarse de ella, lo que provoca que se active una trampa. La trampa consiste en que aparece una estatua de piedra que bloquea la salida, y un monstruo con forma de octaedro (nota: el nombre de "*Ramiel*" o "*Ramiell*", está tomado de la serie de anime Evangelion, pero no aparece en el juego ni en el manual), aparece de la nada. *Luca*, egoístamente, culpa a *Gaea* de lo sucedido. Él decide que lo mejor será que él intente abrir la puerta mientras ella lucha contra *Ramiell*.

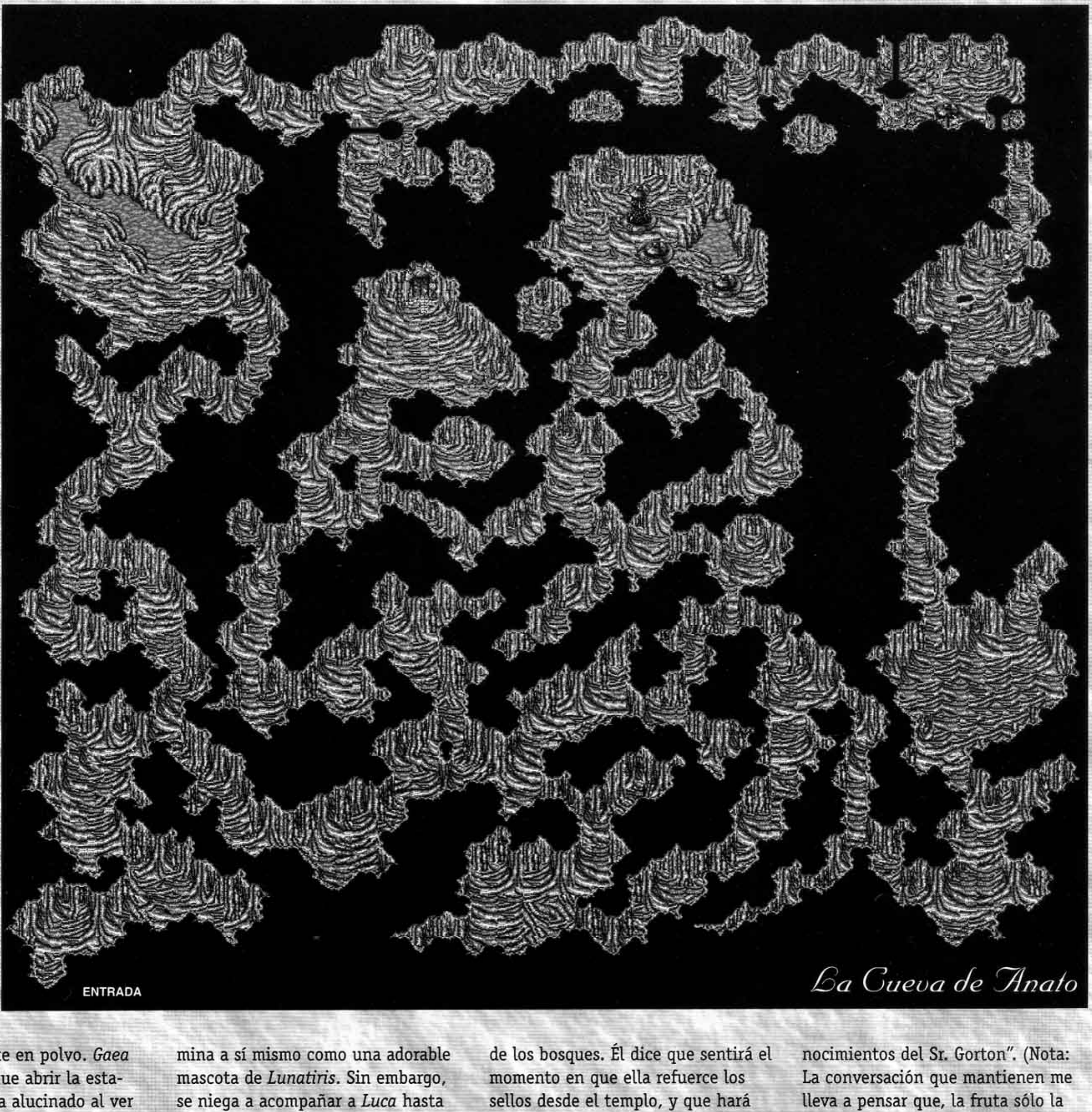
Tras combatir durante un rato, *Gaea* le dice a *Luca* que la parte vulnerable de *Ramiell* es la izquierda, y



ENTRADA

que le ataque ahí cuando se separa en dos pirámides y dispara láseres.

Luca llama a *Gaea*, quien estaba tan ocupado intentando quitar la estatua de piedra, que no se había percatado de que *Luca* había vencido a *Ramiell*. Él la alaba por haberlo conseguido, pero admite que aún no ha conseguido resolver el problema con la estatua. Ambos empiezan a gritarse que no quieren morir encerrados juntos (una vena aparece en la frente de *Luca*). Ella examina el **Espíritu de Piedra** y comienza un ritual para liberar al espíritu que hay en él. Entonces aparece *Salam*, quien dice que a pesar de que *Luca* no es muy fuerte, la acompaña. La piedra se convierte en polvo. *Gaea* finalmente consigue abrir la estatua, pero se queda alucinado al ver la piedra destruida. Está tan sorprendido que se marcha, sin ni siquiera escuchar las inaudibles disculpas de *Luca*.



Salam puede neutralizar el calor, así que si va con *Luca*, ella podrá pasar la corriente de lava y llegar a lo más profundo de la cueva. Allí hay un espíritu irresponsable llamado *Shading Wisp*, que se parece a un *Wips* negro transparente. Él se denomina a sí mismo como una adorable mascota de *Lunatiris*. Sin embargo, se niega a acompañar a *Luca* hasta que *Wips* no esté con ella. Mientras tanto, *Volo*, que sigue investigando en la antigua guarida de los *goblins*, le pide a *Luca* que se vaya diciendo:"¡Déjame, estoy trabajando en la mejor parte!".

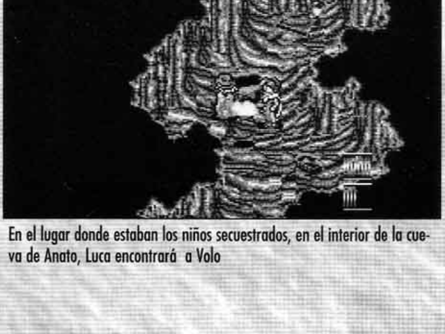
Al salir de la cueva, *Salam* y *Wisp* le preguntan si va a ir a pedir disculpas a *Gaea*, y ella se niega diciendo:"Ya me he disculpado". Entonces se da cuenta de que ya es medio día, y va al **Templo del Sol** a ver a *Gorton*. (Nota: de las conversaciones y monólogos de *Luca*, se puede deducir que *Luca* se siente atraída por él)


En ciertos lugares del juego, podremos recojer plantas que nos recuperarán nuestra vida.

Gorton, tras expresar lo solo que se siente por vivir en la montaña, le cuenta a *Luca* que la Bruja se ha hecho más fuerte, y le pide que refuerce los sellos que hay en los dos pilares triangulares de los bosques. Él dice que sentirá el momento en que ella refuerce los sellos desde el templo, y que hará un ritual al mismo tiempo. Sin embargo, avisa a *Luca* que para llegar a uno de los pilares tendrá que cruzar el río, y le recuerda que está lleno de peces carnívoros. *Gorton* le sugiere que utilice el zumo de una fruta, que deja inconscientes a los peces. *Luca* decide buscar una de esas frutas, y al salir del templo piensa en *Hag*.

Si ahora va al **Bosque Tranquilo**, se encontrará con *Anne*, que está esperando en un "lugar secreto". Allí podrá comer la fruta Crunchy-crunchy. *Luca* visita a *Hag* y le pregunta sobre la fruta. Cuando *Luca* le cuenta que *Gorton* le habló sobre esa fruta, *Hag* permanece pensativa durante un rato, no se sabe por qué. Cuando *Luca* le pregunta por qué, ella disimula diciendo: "Estoy impresionada por los conocimientos del Sr. Gorton". (Nota: La conversación que mantienen me lleva a pensar que, la fruta sólo la conocen los que llevan mucho tiempo en la aldea, así que *Hag* se sorprende de que *Gorton* la conozca si sólo lleva aquí tres años).

Hag conoce la fruta, pero está preocupada porque el árbol en el que crece es un come hombres. Debido a que necesitas una fruta fresca para conseguir el zumo, Hag te dice que tienes que cogerla de un árbol vivo, y le pide a *Luca* que por


En el lugar donde estaban los niños secuestrados, en el interior de la cueva de Anato, Luca encontrará a Volo

ninguna razón mate al árbol. Insiste en que los árboles son muy importantes para **Horus** porque atraen muchos turistas. Entonces le explica a *Luca* que podrá encontrar uno de estos árboles en la colmena de la abejas, en un arbusto al norte del río que no puede cruzar.

Cuando *Luca* intenta salir de la aldea, *Flora* la llama para pedirle perdón por no poder convencer a *Uwed* de que arreglase el puente. *Luca* la perdona, diciendo que no le corre prisa. *Luca* llega al árbol come hombres e intenta acercarse a él, esquivando los esbirros que salen del árbol.

El *Espíritu del Bosque* (un anciano) está detrás del árbol. Quien, tras alabar su valor, le da el **Baildar Ring** que le permitirá lanzar nuevas magias.

- Si Luca sólo toca el árbol... Consigue la fruta, y se la lleva a *Hag*. *Hag* se queja de que sólo le ha llevado una fruta, y *Luca* le contesta que era la única que había. *Hag* exprime la fruta y le da el zumo a *Luca*.
- Si accidentalmente Luca mata al árbol... *Luca* se siente muy mal por lo que ha hecho. Regresa a casa de *Hag*. *Hag* le da una fruta que tenía guardada.

En cualquiera de los dos casos, *Hag* le advierte que sólo podrá usarlo una vez, y que el efecto dura 30 minutos. Entonces Luca va al río, utiliza el zumo, cruza a la otra orilla y refuerza el sello. Al regresar un gran pez salta fuera del agua, y no la come por poco.

También va al **Bosque Tranquilo** para reforzar otro pilar idéntico. Cuando iba a hacerlo, "La Chica" (*Serena*) aparece de nuevo y le pregunta si está segura de lo que va a hacer. *Serena* parece sorprenderse al oir que ha sido *Gorton* quien le pidió a *Luca* que reforzase el sello, y le dice "si continúas haciéndole caso, tarde o temprano te arrepentirás", tras lo cual se marcha. *Luca* se queda un rato pensativa, pero finalmente decide continuar con el ritual.

Luca regresa al templo de *Gorton*. Él le da las gracias, y le dice que dice que no tuvo problemas para realizar su parte. Cuando estaba a punto de ofrecerle una taza de té, entra un soldado diciendo que se ha producido un derrumbamiento en la cueva de **Anato**. *Luca* sale inmediatamente en busca de *Volo*.

Al llegar al lugar donde estaba *Volo*, lo encuentra todo tapado por rocas. Junto a ellas hay un gorro, y piensa que es todo lo que queda de *Volo*. Al salir de la cueva, *Volo* aparece murmurando algo así como "¡Si que he dormido!". Él no sabe que se ha producido un derrumbamiento, porque estaba puliendo una campanilla, y mientras lo hacía se quedó dormido. Así que le pide disculpas a *Luca* por haberla preocupado, y le da su **Campana de la Suerte** (nota: no se sabe para qué sirve) y el **Flow Ring** para compensarla. Cuando *Volo* se iba a marchar, *Luca* le convence de que será mejor ir a la aldea para ver si todos se encuentran bien. Al llegar, se encuentran a todos reunidos y muy tristes. *Mary* piensa que *Volo* ha muerto, y *Baghil* está organizando un grupo de rescate. Entonces *Gorton* les convence de que está vivo y bien.

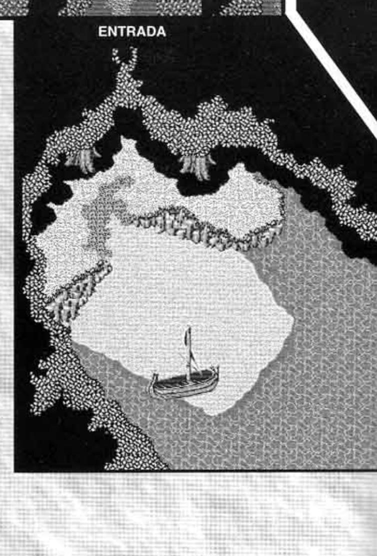
Luca y *Volo* van a casa de *Baghil*. Allí *Baghil* se queja de que *Volo* no le hizo caso. *Volo* le pregunta a Luca que tal van las investigaciones, y ella se queja del puente roto. Así que decide convencer ella misma a Uwed. *Volo* le dice que *Uwed* está trabajando en el **Bosque Tranquilo**, pero le dice que será mejor que descanse porque ya es tarde.

CUARTO DÍA

Luca se levanta, e intercambia "Buenos días" con todo el mundo. *Al* se queja de que se aburre, ni siquiera *Gaea* juega con él. Va al **Bosque Tranquilo**, y allí se encuentra con cuatro leñadores, incluyendo a *Bann* y *Karl*, que tienen problemas para realizar su trabajo, debido a una especie de tornado. Le piden a *Luca* que lo solucione. Ella se lo piensa y va a echar un vistazo. *Luca* se encuentra con *Djinn* y *Syyl*. *Syyl* se queja a *Luca* de que *Djinn* siempre le está pidiendo una cita. *Luca* trata de calmarlos. Pero en ese momento, *Syyl* tiene la "brillante" idea de decirle a *Djinn* que aceptará si vence a *Luca*. Sin la opinión de *Luca* comienza el combate.

Tras vencer a *Djinn*, *Syyl* aparece de nuevo y se convierte en el nuevo compañero de *Luca*. Los leñadores agradecen a *Luca* que calmase los espíritus del aire. Estaban tan agradecidos que *Bann* comienza a sollozar. Entonces llega *Uwed*, y *Luca* le pide que arregle el puente. Él intenta negarse diciendo que para él es más importante talar árboles, pero accede a arreglarlo en unos días (Nota: el juego termina antes de que pasen "unos días"...). Los leñadores







En la cueva de Anato, Luca caerá en una trampa al intentar apoderarse del Espíritu de Piedra

regresan felizmente a su trabajo.

Luca regresa a la aldea, donde *Mary* le cuenta que *Kein* ha intentado seducirla. Ella, por supuesto, se opuso, pero le oyó decir algo de que se iba a hacer rico al cortar un árbol que habla.

En este momento, todos los aldeanos hablan de que Kein se ha marchado. *Luca* va a hablar con *Sail*, quien le dice que *Kein* salió en barca por la mañana, y no sabe a donde fue. *Luce* le pide que le lleve a **Cere**, y él acepta porque también odia a *Kein*.

Al llegar a **Cere**, *Sail* se ofrece para ayudar a *Luca*, pero ella prefiere ir sola al acordarse del juramento por el que los aldeanos no pueden entrar en **Cere**.

Luca visita a *Pastaria*, y allí encuentra a *Kein* y a su equipo de taladores. Ella le reprende por lo que está haciendo, pero él, sin ningún tipo de vergüenza, le contesta que si quiere una parte de los beneficios por haberle dicho donde estaba el árbol. *Luca* le amenaza diciéndole que va a tener problemas si no para ahora mismo, pero él hace caso omiso a sus palabras. En ese momento *Pastaria* comienza a hablarle a *Luca*, tranquilamente. Mientras tanto los leñadores de *Kein* intentan cortar el tronco, pero no consiguen ni siquiera arañarlo. Así que, enfadados, se marchan.

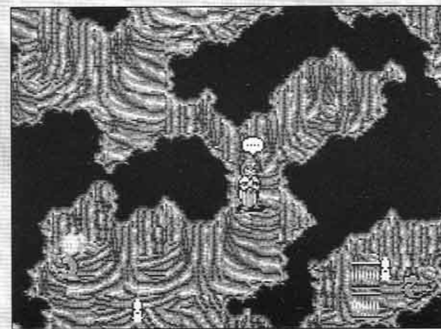
Pastaria le pregunta por qué ha venido. *Luca* le dice que la culpa es de ella porque le dijo a *Kein* donde está, y le pregunta si está enfadada. *Pastaria* le perdona. *Luca* le habla sobre *Mary* y le pregunta si puede traerla algún día. *Pastaria* contesta que puede venir quien quiera, siempre y cuando no sean como *Kein*. *Luca* se ríe. *Pastaria* muestra su tristeza por no poder ver la cara de *Luca*.

Luca regresa a la playa. *Sail* le comenta que acaba de ver a *Kein* y sus amigos regresar, frotándose las manos.

Regresan a la aldea. Allí hablan sobre lo sucedido y ríen juntos. *Frik* y *Mary* le dicen a *Luca* que *Flora* la está buscando. Ella va a verla, y *Flora* le cuenta que tras escuchar la música de *Gorton*, a ella también le han entrado ganas de tocar música con su instrumento a los niños. Pero no puede hacerlo porque se le ha roto una de las cuerdas. Entonces le explica a *Luca* que las cuerdas están hechas con los pelos de unas criaturas del bosque llamadas *Warezitallabout*, y que viven en el **Bosque Tranquilo**. Así que *Luca* va en su busca.



Luca encuentra tres *Warezitallabouts* en el **Bosque Tranquilo**, pero cuando intenta acercarse a ellos, salen corriendo. Al ver que es imposible cogerlos, *Luca* va a preguntar a los aldeanos.



Regresa a la aldea y pregunta a todo el mundo, incluyendo a *Hag*, pero para su sorpresa, por alguna misteriosa razón, todos fingen no saber como cazar *Warezitallabouts* - algunos simplemente huyen cuando les pregunta-. Cuando *Totaru* iba a contestar diciendo "Cr..", *Al* le obliga a callarse.

Luca sale al **Bosque de la Luna Llena**, preguntándose por qué se comportan así, y decide ir a preguntarle a *Gorton*.

Una vez en el templo de *Gorton*, él está convencido de que los aldeanos saben como acercarse a los *Warezitallabouts*, y le explica que podrá hacerlo si come la fruta Crunchy-crunchy, que crece en la raíz de un árbol del **Bosque Tranquilo**. Comiendo esa fruta podrá hablar con los *Warezitallabouts* durante un rato.

Al regresar a la aldea, se da cuenta de que los aldeanos se comportan de un modo extraño. Todos dicen cosas como: "¡estás viva!", "¡no has muerto!" o "te echaba de menos". *Luca* va al **Bosque Tranquilo** y come la fruta Crunchy-crunchy. La fruta está donde se encontraba *Anne* el tercer día. Si no sabes donde es, mira todos los árboles.

Entonces se encuentra con tres *Warezitallabouts - Ware, Zitallab* y *Out*, peludos y blancos, similares a *Wisp* pero con una cola que termina con otra pequeña bola. *Luca* les pide unos pelos. Ellos, tras una breve discusión, le proponen un juego. Ellos, que son exactamente iguales, se moverán y mezclarán, y si *Luca* sabe decir quien es quien, se lo darán. Es más, si lo acierta a la primera también le darán un **Corazón de Santo**. Si no acierta, le darán más oportunidades.

Tras ganar, los *Warezitallabouts* huyen, y *Luca* va a casa de *Flora* para darle los pelos. *Flora* comienza a tocar su instrumento (es tan horrible que el autor del juego pide perdón al jugador, y le pide que compruebe su equipo de audio, por si ha sufrido algún daño), y *Luca* se queda inconsciente a causa de la música. Al despertar, huye para salvar su vida.

Ahora *Luca* comprende por qué todo el mundo, que ahora se preocupan por ella y celebran que siga viva, evitaba contarle lo de los *Warezitallabouts*. No podían decirle la verdad, porque no querían herir a *Flora*. Finalmente *Luca* comprende a que se referían los aldeanos con "eso", cuando decían que Flora sería perfecta si no lo hiciese.

Al le cuenta a *Luca* que *Gaea* ha ido al **Bosque Tranquilo** con un montón de flores. Ella le encuentra justo a la entrada del bosque. *Gaea* le pide que le enseñe cómo hacer una corona de flores, porque *Myd* le pidió a él que se lo hiciese para mandárselo a una chica, y el aceptó sin tener ni idea. *Luca* se ríe y acepta.

Le lleva al centro del bosque, se sientan y le explica como tiene que mover los dedos. Él aprende rápido, y le dice a *Luca* que, para ser un caza tesoros, tiene que tener unos dedos muy habilidosos, para poder quitar las trampas. *Luca* le pregunta por qué es un caza tesoros. Él le contesta que no gana mucho dinero, especialmente cuando le destruyen el tesoro, tal y como le hizo *Luca* en la cueva. Ella le pide perdón, pero le explica que no podía dejar a Salam dentro de la roca. *Gaea* le explica que se dedica a esto porque le gustan las emociones fuertes, y conocer lugares nuevos, y le pregunta a *Luca* qué siente cuando ve un espíritu. Ella le contesta que no sabría explicarlo, y deja que uno de los espíritus que la acompañan, dé vueltas sobre su cabeza. Pero *Gaea* no nota su presencia. (Nota: En este punto



En la cueva de Anato, Luca y Gaea deben hacer frente a un monstruo con forma de octaedro



Un nuevo "spirit" se une a nosotros. Su nombre es Salam y es capaz de neutralizar el calor, por ejemplo, de un río de lava

se demuestra de manera clara la invisibilidad de los espíritus)

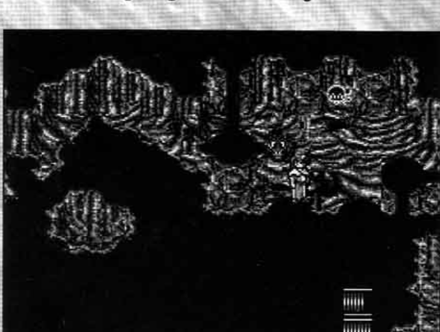
Gaea se levanta y *Luca* le pregunta que a a quién piensa *Myd* darle la corona de flores. *Gaea* le contesta que a *Anne*. *Luca* se ríe y dice que harían muy buena pareja. *Gaea* se marcha diciendo: "¡Lo haré lo mejor que pueda, profesora!"

(Nota: esta parte, que no es vital en el desarrollo del juego, es una de las más importantes, y deliberadamente más sensibles de todas. Y es tan importante porque aquí *Luca* y *Gaea* se muestran mutuamente su



faceta más humana, y también al jugador).

Luca murmulla: "A veces es un chico muy majo, ¿eh?", y entonces escucha un ruido que viene del norte. Se acerca y encuentra a *Al* hablando con "la chica", que ya nos hemos encontrado un par de veces. Ella le está tentando para que vaya más allá del área en que los niños pueden estar. Pero cuando ve a *Luca*, sale corriendo. *Al* llama a la chica *Serena*. *Luca*, tras mandar a *Al* a la aldea, la persigue. *Serena* la ignora diciendo: "hablar contigo no sirve de nada", y desaparece.



Aquí es donde encontramos al espíritu Shading Wisp, una "adorable mascota de Lunatiris", como se describe a sí mismo

Una vez de vuelta en la aldea, *Luca* le pregunta a *Al* de qué hablaba con *Serena*. Él le responde que *Serena* ha venido a investigar la isla, y que le preguntó sobre ella y *Gorton*, pero que él no le contó mucho. También le cuenta que *Serena* le invitó a su cabaña, pero que él no aceptó porque tiene prohibido salir, por las leyes de la aldea. *Luca* le pregunta si *Serena* se parecía a una bruja, y *Al* le contesta que no. *Luca* aún sospecha, así que le dice a *Al* que no salga de la aldea, a lo que *Al* le contesta: "hablas como mi madre. Ya que te he contado lo que querías saber, ¿me contarás algo sobre ti?", y *Luca* le contesta: "Sí, mañana".

Luca se siente cansada, así que se acuesta. Una vez en la cama, sigue pensando en *Serena*, y preguntándose quien será. Así que decide hablar al día siguiente con *Volo*.

QUINTO DÍA

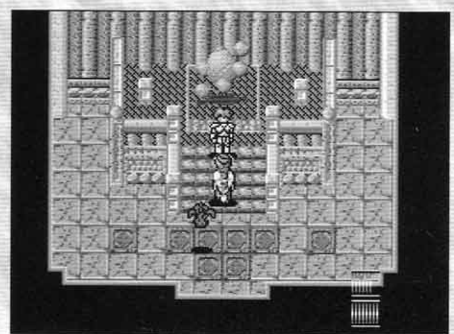
Al despierta a *Luca* para que le hable sobre ella. Pero ella le dice que se lo contará otro día, porque hoy tiene cosas importantes que hacer. *Al*, decepcionado, se marcha. *Uwed* la saluda y le dice que el puente estará listo para mañana. *Luca* se lo agradece y le pregunta sobre la Bruja. *Uwed* le contesta que nunca la ha visto, ni a ella ni a su escondite, ya que todo lo que sabe se lo han contado. Él también le advierte sobre *Flora*, pero ya es tarde...

La aldea está tranquila, y uno de los aldeanos le sugiere a *Luca* que descanse en el **Bosque Tranquilo**, lo que le parece muy buena idea a ella.

Después de dar unas vueltas por la cueva **Anato**, *Luca* encuentra a *Volo* donde estaba la *Spirit Stone*, junto a *Frik* y *Mary*, quienes están muy contentos con su trabajo en la cueva. *Luca* llama a *Volo* para hablar a solas, y le dice que tienes dudas sobre si *Serena* es o no la Bruja. Él le contesta que lo vuelva a pensar, porque si *Serena* fuese la Bruja y hubiese querido raptar a *Al*, no habría ido en persona, sino que hubiese mandado a un monstruo, tal y como hizo con los *goblins*. Concluye diciéndole que no saque conclusiones con tan pocas pruebas, y que no se deje llevar por la imaginación. *Luca* acepta el consejo, y *Volo* vuelve a su cueva.

Entonces decide visitar a *Gorton*, ya que su templo está cerca de la cueva (nota: ésta es la única vez que decide visitar a alguien sin tener una razón). Pero no encuentra a nadie en el templo.

En el **Bosque de la Luna Llena**, *Luca* encuentra a *Gaea* en la entrada de la aldea, con una corona de flores.



En el Templo del Sol, Gorton da las malas noticias: la bruja se ha hecho todavía más poderosa

Luca le pregunta que para quien es y el contesta que para una frágil chica llamada *Myria*. Tras intercambiar unas flores, *Gaea* la invita para que le acompañe. *Luca* acepta.

Ambos entran en una gran casa. *Sara*, la madre de *Myria*, saluda a *Gaea* y se presenta a *Luca* (Nota: Ni ella ni *Myria* aparecen anteriormente en el juego, ya que ni puedes entrar en su casa, ni ellas se aventuran a salir). *Gaea*, amablemente le da el regalo a *Myria*, que está en la cama, y le presenta a *Luca*. Entonces *Myria* descubre a Wisp (sea cual sea el spirit que *Luca* tuviese seleccionado, es cambiado a *Wisp*) cerca del hombro de *Luca*. Así que *Luca* se da cuenta de que *Myria* tiene poder para invocar espíritus. *Myria* y *Wisp* comienzan a charlar, lo que extraña a Gaea, ya que él sólo ve a *Myria* hablando sola. Ella le cuenta que no puede salir de casa, y *Wisp* empieza a sentir lástima por ella. Al intentar salir por tercera vez, *Myria* se siente sola y se pone de mal humor.

Wisp decide quedarse con ella, para hacerle compañía, prometiéndole a *Luca* que sólo la dejará mientras esté en estas islas. *Gaea* se marcha a la cueva, pidiéndole a *Luca* que no vaya con él porque va a desactivar una peligrosa trampa. *Luca* decide ir a descansar al **Bosque Tranquilo**, quedándose dormida sobre la hierba. Al despertarse, se da cuenta de que va a empezar a llover, Así que regresa a la aldea. Una vez allí, *Totaru* le informa de que *Al*, *Myd* y *Anne* han desaparecido, y la lleva enfrente de la casa de *Baghil*. Los aldeanos -*Sherry*, *Yang*, *Uwed* y *Baghil*- están allí preocupados. En ese momento *Myd* y *Anne* regresan, diciendo que se entretuvieron cogiendo flores, y que *Al* le comentó algo de que pensaba ir a la cueva a ver a *Volo*.

Si *Luca* va a por S-Wisp desde este momento (mejor dicho, desde que Wisp ya no va con ella), él la acompañará.

Ella encuentra a *Gaea* solo en la cueva, pero él le pide que se vaya, diciendo que no le moleste. Así que va a visitar a *Volo*, *Mary* y *Frik* de nuevo, y les pregunta por *Al*, pero no le han visto. Entonces les dice que ha desaparecido. *Volo* le dice que vaya a preguntarle a *Gaea*, y

Cacacterísticas técnicas

Especificaciones técnicas del juego:

- Sólo para MSX turbo R
- Soporta los siguientes sistemas de sonido:
  - MSX-MIDI
  - MSX-MUSIC
  - MIDI IF3
- Instalable en disco duro
- Funciona con 1, 2 ó 4MB de RAM
- Puedes salvar partidas en el FM PAC (S-RAM)

El juego funciona con 256Kb de memoria RAM, sin emabrgo, si tienes hasta 4Mb, ésta será usada como caché de disco, evitando así tediosas cargas desde el disco.

M.L.S. se presenta en una caja donde encontrás los manuales (en impresión off-set) y discos con etiquetas en color.

El juego cuenta con un scroll multidireccional muy suave, lo cual proporciona un movimiento más realista.

Mediante el menú de opciones podemos hacer que los personajes sean transparentes al escenario, de modo que se puedan ver aún cuando se hallen detrás del mismo.



Si Luca mata al árbol por accidente, después se sentirá muy mal por lo que ha hecho, aunque por suerte Hag guardaba una de las frutas que estaba buscando



Aquí está el Dragón Hermit, un monstruo al que podemos llegar desde el principio del juego

que en caso de que no haya visto a *Al*, vayan los dos juntos a buscarle.

Luca se acerca a *Gaea*, pero antes de que él la pueda advertir, ella por desgracia activa la trampa, lo que hace caer a *Gaea*. *Luca* grita "Gaeaaaa!!!".

El desarrollo del juego se traslada a casa de *Hag*. *Hag*, *Volo* y *Luca* miran a *Gaea* que está en la cama, en coma. *Hag* reconoce que no puede asegurar que *Gaea* se recupere, ya que cada vez está más y más débil. Ni siquiera las hierbas de *Hag* pueden hacer nada por él. *Luca* se siente cada vez más culpable, diciendo que haría cualquier cosa por salvar a *Gaea*. *Hag* propone una solución, dar de beber a *Gaea* agua mágica del manantial que hay detrás del dragón de la montaña.

Volo se opone a tan osada idea, pero está decidida a ir. *Hag* entonces le da una bolsa mágica para recoger el agua, y le dice a *Volo*, que sigue oponiéndose a la idea, que deje a *Luca* hacer lo que quiere, porque si no se sentirá culpable el resto de su vida. "Es duro tener que lamentar toda la vida algo que no hiciste...Maestro, tu deberías saberlo, ¿no?" murmulla *Hag* (Nota: Obviamente esto da a entender que *Hag* y *Volo* comparten un secreto). *Volo* reflexiona y deja marchar a *Luca*. Justo antes de que *Luca* saliese, *Volo* le murmulla a *Hag*: "Hag, tú también lo viste...", a lo que *Hag* contesta callándose.

Al llegar al **Monte Gaea** comienza a llover, pero esto no la detiene. Incluso la música es de terror. El dragón, que antes siempre le decía "¡Piérdete por ahí!", se encuentra con que *Luca* no se marcha. Ella le pide que le deje pasar hasta el manantial. El dragón se niega, diciendo que muchos ladrones intentaron robarle sus tesoros con excusas como esa. *Luca* insiste diciéndole que realmente necesita el agua mágica, pero el dragón le da un ultimátum - vete o muere-. Como es de suponer *Luca* se queda, y a pesar de que no quiere luchar, esa parece la única opción. Hay dos formas de vencer:

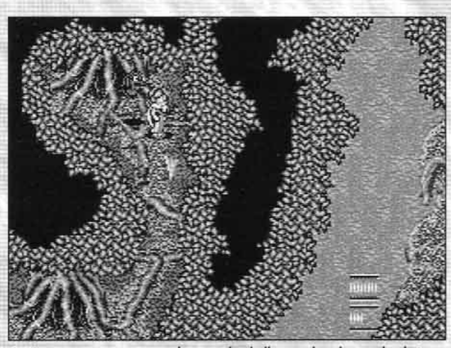
• Cuando ha pasado un cierto tiempo de batalla, o el dragón ha recibido un cierto numero de golpes que no le han provocado daños. Entonces el dragón deja de atacar diciendo: "Ya es suficiente. Te creo." Luego pide perdón por no haberla creído, le pregunta su nombre y le dice el de él -*Hermit*-. Deja pasar a *Luca*, pero *Salam* se aburre con esta situación y abandona a *Luca*.

• Cuando le provoca los suficientes daños al dragón (modo aconsejable). El dragón deja caer una lágrimas y cae. Pero cuando *Luca* trata de pedir perdón por haberle matado, el dragón confiesa que se estaba haciendo el muerto; de hecho sus escamas no han sufrido ningún daño. Él estaba poniendo a prueba el valor de *Luca*. Ella le pide perdón por haberle atacado, el dragón la premia con una **Prueba de Coraje**, y la deja pasar al manantial.

(Nota: si eliges esta forma de vencer, el dragón no te dirá su nombre, pero podrás saberlo porque al grabar situación pone: Manantial de Hermit).



Entonces *Luca* aparece en una extraña cueva, donde recoge varios elixires y encuentra el manantial.



Aquí encontraremos un pasadizo por donde llegar a la colmena de abejas (se trata de ir por donde hay una planta en el suelo, que no se come)

El juego continúa en casa de *Hag*. *Luca*, *Hag* y *Volo* rodean a *Gaea*, que está en la cama. Tal y como le manda *Hag*, *Luca* le da el agua a *Gaea*. *Hag*, sin rodeos, pide permiso para quedarse con el agua restante, para pesar de *Volo*. Entonces *Volo* se va a dormir, invitando a *Luca* a que haga lo mismo, pero ella le dice que no. Sin embargo, la cansada *Luca* se reclina sobre la cama de *Gaea* y se queda dormida. *Hag* la arropa con una manta y susurra: "La chica ya no se sentirá culpable... ahora me toca a mí".

(Nota: De esto se deduce que *Hag* le hace algo a *Gaea*, pero no se sabe qué).

Gaea abre los ojos, ve a *Luca* reclinada sobre él, y la despierta. Él la regaña por lo que hizo, y ella le pide perdón. Entonces aparece *Hag*, quien le cuenta a *Gaea* lo que *Luca* ha hecho por él. *Gaea* la riñe aún más que antes, diciendo que ha sido una locura, pero se pone colorado y dice: "Gracias". *Hag* lujuriosamente dice: "Me encanta cuando dos jóvenes se quieren. ¿Queréis que me marche para no molestaros?". *Luca* la regaña, y se marcha a casa de *Baghil* diciéndole a Gaea: "Recupérate pronto...", a lo que él contesta: "Lo haré..."

Cuando *Luca* sale de casa de *Hag*, *Frik* se acerca corriendo a ella para avisarla de que *Al* sigue desaparecido, y que los pilares de cristal (donde ella reforzó los sellos) se han vuelto de color rojo. Ella se dirige apresuradamente al que está en el **Bosque Tranquilo**, donde encuentra a *Uwed*, *Bann* y *Karl*, quienes se preguntan qué va a pasar. *Luca* tampoco sabe nada, así que decide ir a hablar con *Gorton*.

Al llegar al templo se encuentra a unos soldados inconscientes, y a *Volo*. *Volo* le muestra el chantaje que le dieron el que saqueó el templo, y uno de los soldados. El chantaje dice que han secuestrado a *Gorton* y que quieren que *Luca* les entregue el **Cristal Iris** en la cima de la montaña, de lo contrario matarán a *Gorton*. *Luca* decide ir, ya que la vida de *Gorton* corre peligro.

En un lado del acantilado, *Luca* se encuentra con una mujer que lleva una máscara blanca, y a dos *goblins* junto a *Gorton*. Cuando *Luca* le pregunta a la mujer si es o no *Serena*, un *goblin* tortura a *Gorton*. Las dos discuten quién debe ser la primera en entregar lo pedido. La mujer propone que *Luca* se quede en el lado del acantilado y ella en el otro, y que a la cuenta de tres, ella soltará a *Gorton*, y *Luca* le dará el cristal. *Luca* acepta.

Pero cuando la mujer termina de contar, uno de los *goblins* golpea a *Luca* en el estómago. Sin explicar qué ha pasado exactamente (la mujer ni siquiera coge el cristal), el juego termina, con estas palabras de la mujer: "Tu trabajo termina aquí...".

No aparece un "Continuará", sino que pone "FIN". Sin embargo, es casi seguro que la historia continuará.



Éste es el menú para guardar las situaciones del juego. Podemos guardar cuatro distintas en el mismo disco (System Disk). Un truco para tener más situaciones consiste en ir guardando el fichero que contiene las situaciones, que está en el System Disk, en otro disco.

Nota: Quiero agradecer la ayuda prestada por TAKAMICHI SUZUKAWA, sin la que me hubiese sido imposible escribir este artículo.

Adv

RAN

Como me consta que en este mundillo del MSX son muchos los aficionados a los R.P.G.'s y también me consta que no todos los que estáis leyendo esto sabéis japonés, he decidido daros las claves para destripar un juego que tenemos desde hace mucho tiempo, Randar 3.

"Randar 3" o "Aventura de Randar" [Randar no bouken], como prefiráis llamarlo, es uno de los mejores R.P.G. del MSX y también uno de los más difíciles de terminar para un europeo, ya que saber qué significa cada mensaje del menú y durante las conversaciones que tienen lugar a lo largo del juego resulta imprescindible. Pero todos sabemos las virtudes del juego: músicas FM maravillosas, gráficos a pantalla completa y súper coloristas (muy en la línea Compile), un mapeado gigantesco... En fin, espero que si leéis este artículo os animéis a jugarlo y descubrir sus tesoros.





Para que disfrutéis a tope del juego os recomiendo que os aprendáis los dos alfabetos kanas del japonés. Son muy pocos signos, 50 en cada alfabeto, y son los que se usan en juegos como "Dragon Slayer 6", "Madoumonogatari 1·2·3", "Randar 2", etc. Resulta muy asequible su aprendizaje, pues son la columna vertebral para aprender japonés, lo primero que aprenden los niños japoneses en la escuela sobre la escritura de su idioma. Aprendiéndolos, sabréis por lo menos la verborrea que se marcan los personajes del juego en japonés. Seguro que os será muy útil...

Otra historia son los 1900 Touyou kanjis, que llevan varios años de aprendizaje a los propios japoneses al igual que a mí... Yo utilizaré en este artículo palabras en Romanji (la transcripción del japonés al alfabeto occidental) para indicaros palabras relevantes del juego, los menús que utilizamos, y todo aquello que sea interesante para entender de qué va el juego y poder completarlo. Cuando una palabra que aparece en el juego esté escrita en el alfabeto Hiragana (alfabeto de escritura cursiva japonés) os lo escribiré en minúscula. Cuando sea una palabra escrita en el alfabeto Katakana (escritura lateral japonesa) os lo escribiré en mayúscula.

Otro aspecto del juego es que el disco 4 puede cargarse independientemente, pudiendo observar unos cuantos gráficos de personajes de Compile en una pantalla. Si pulsamos la letra F2, el nombre del personaje de la esquina inferior derecha cambiará (¿el motivo?). Si seguimos pulsando teclas, o si pulsamos todo el teclado a la vez, se nos mostrará una divertida parodia de los creadores de "Randar 3" en forma de digitalización.



Otra cosa a comentar es que la primera vez que intenté pasarme el juego, el disco 4 estaba estropeado. Lo busqué entre otros usuarios, pero todos tenían el mismo problema que yo. Al final, logré encontrar un disco correcto, que es el que tengo ahora. Si alguno de vosotros quiere que le regrabe el disco, que me lo envíe, y yo se lo regrabo y se lo vuelvo a enviar.

Bien, sin más paso a lo primero,que es la traducción de los menús del juego.

nture of

DAR 3 *1ª Parte*

Por: Sergio Juárez García

Menú de inicio
Este menú aparece al pulsar space durante la demostración del juego del disco 1. Se compone de tres opciones en inglés, por lo que no os debería resultar difícil entenderlas.

La primera opción, *New game*, sirve para comenzar el juego desde el principio. Podremos introducir nuestro nombre en cualquiera de los dos silabarios japoneses, el hiragana o el katakana, o en el alfabeto inglés (que sólo se diferencia del nuestro en el uso de acentos y en la ñ). Si escribís vuestro nombre en el alfabeto occidental, lo que la mayoría de vosotros hará, podremos retroceder o avanzar para corregir con unas flechitas y, cuando hayamos acabado de escribir correctamente nuestro nombre, pulsaremos en la opción que aparece en la esquina inferior derecha del cuadro, [owari] o terminar.

La segunda opción del menú, *Continue*, nos permitirá continuar cualquiera de las tres partidas que podemos grabar en el disco 1 del juego. Las partidas se graban en las posadas de los diferentes pueblos, [yadoya], y también hay que decir que no es necesario pagar para dormir cada vez que queramos grabar partida. Basta con decir que no queremos dormir [iie] y la posadera nos preguntará a continuación si queremos grabar la partida. Por otra parte, si queremos tener más discos de usuario, la única opción

Soldier of Tisla

Aunque la mayoría de vosotros tenga cinco discos de juego, en realidad lo que es en sí "Randar 3", ocupa cuatro discos. El disco 5 es en realidad un juego independiente, "Soldier of Tisla", sin música y bastante pobre en acabado. Ignoro si me decidiré a acabarlo y mostrar la solución al juego en la segunda parte de este artículo. Todo dependerá de lo escaso que ande de tiempo. De todas maneras, que sepáis que sí venía con el juego "Randar 3" de Compile, ya que si lo cargamos (es de carga independiente), podremos observar cómo aparece en el título inicial "Randar 3". En fin, que lo que debéis hacer es señalar el disco del "Soldier of Tisla" como ya he hecho yo con bolígrafo, apuntando que es de carga independiente.





En algunas versiones de "Randar 3", el nombre del protagonista es Keresis; en la que se muestra en las fotografías de la MSX-Magazine, el nombre del protagonista es Arán. Por otra parte, en la versión que yo tengo ahora, siempre he tenido que poner el nombre mío. Si cargamos el juego "Soldier of Tisla", observaremos que el protagonista se llama Arán, y que es el hijo de Luis y Clara, como en el juego Randar 3 que ocupa cuatro discos. Además, el nombre de Keresis, aparece en uno de los personajes de una de las casas de la segunda fase del juego "Soldier of Tisla", en el poblado de Orin.

Si alguien sabe si existe varias versiones de este juego que difieren sólo en el nombre del protagonista, me gustaría que me explicara el porqué de tanta confusión en los nombres de los personajes, pues me tiene un tanto intrigado.





consiste en hacer uno o más copias del disco 1.

La tercera opción, *Message speed*, sirve para escoger la velocidad con que queremos que aparezcan los mensajes en japonés durante el juego. Los niveles de velocidad van desde el más rápido (el 1), hasta el más lento (el 7).

Menú principal

(Entrar con *space*, salir con *graph*). En la parte superior, vemos la palabra [KOMANDO], del inglés *Command*. Debajo aparecen cuatro opciones:

[tokugi]: Aquí se muestran las habilidades especiales (traducción literal), que nosotros llamamos comúnmente magia. Al principio del juego no poseemos ninguna, las iremos adquiriendo a medida que vayamos subiendo de nivel. Señalar que la mayoría son de uso en la batalla únicamente, por lo que no podremos usarlas desde el menú al que se accede con space cuando estamos fuera de la batalla. Para usar la magia en las batallas tenemos también la opción [tokugi]. Para una descripción de todos los hechizos mirad la lista del final del artículo.





[doogu]: Con esta opción podemos administrar los objetos, armas, etc. que llevemos encima. Con esta opción nos aparece un submenú de cinco opciones:

[tsukau]: Usar. Aquí podemos usar objetos que no se ponga uno encima, como medicinas [kusuri].

[ryouri]: Desconocido.

[soubi]: Poner(se), vestir(se). Con esta opción nos podemos colocar espadas [tsurugi], lanzas [yari], armaduras [yoroi], escudos [tate], cascos [kabuto], anillos [yubiwa], y un largo etcétera.

[watasu]:Ceder, dar. Aquí podemos ceder objetos a otros componentes del equipo.

[suteru]: Arrojar, abandonar. Para dejar cosas que no nos sirvan ya en nuestra aventura. Si son caras, mejor vendedlas en la tienda.

[shiraberu]: Examinar, inspeccionar. Esta es la opción que utilizaremos para abrir los cofres [takarabako], y en dos o tres lugares concretos del juego que ya os diré...

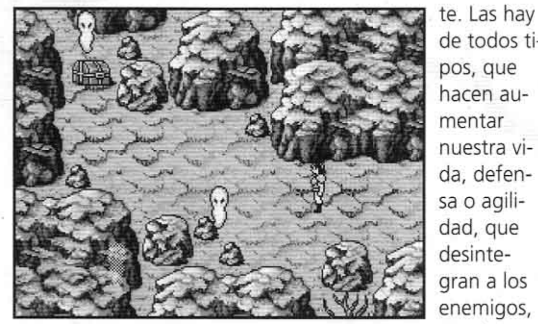
[narabi]: Alinear, poner por orden. Con esta opción escogemos el orden en que queremos que se ordenen los personajes en una batalla, el turno que queremos que cada uno ocupe en ella.

Menú de batalla

Este menú aparece al tocar cualquier fantasma de los que pululan por la pantalla de juego. Deberemos escoger una de las opciones para cada uno de los personajes que poseamos y sólo podremos escoger una opción por personaje en cada turno de ataque. La función de cada una de las opciones es:

[koogeki]: Atacar con arma ofensiva o [buki]. Con esta opción, el personaje atacará con el arma ofensiva que lleve puesta (espada, lanza, hacha, etc.) a uno solo de los enemigos que aparezcan en pantalla. El enemigo se selecciona con una flecha, y su nombre aparece en japonés a la derecha del menú de batalla.

[boogyo]: Defenderse. El personaje no atacará y se defenderá con el escudo y la armadura que posea para disminuir la fuerza del ataque del enemigo.

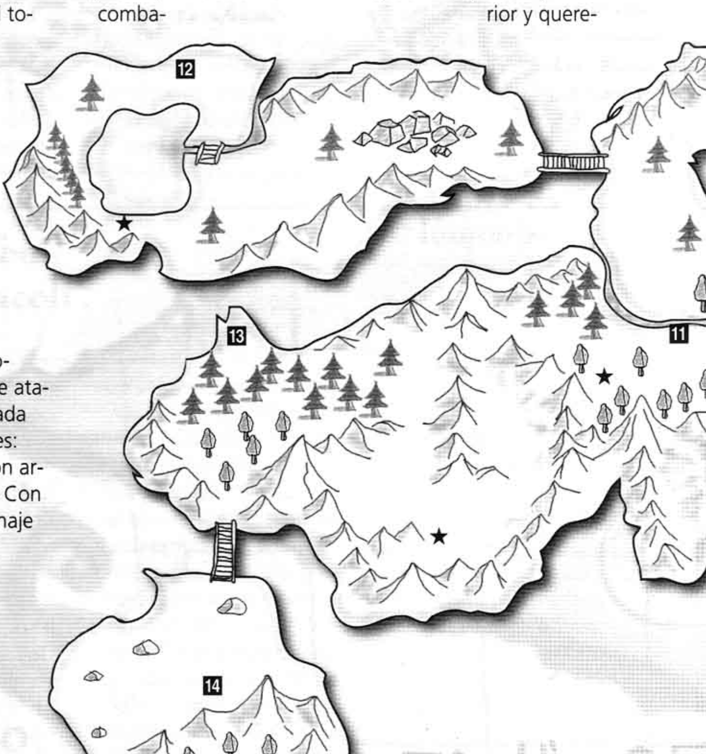


[doogu]: Objetos y equipaje. Con esta opción podremos usar los objetos que tengamos, en ese personaje mismo, o en otro. Así, si Sofía no tiene casi energía y no posee una medicina, pero alguno de los otros personajes sí la tiene, usaremos la medicina que tiene ese personaje sobre Sofía.

[tokugi]: Magia o habilidad especial. Podremos usar cualquiera de las magias disponibles en un combate. Las hay de todos tipos, que hacen aumentar nuestra vida, defensa o agilidad, que desintegran a los enemigos, que les quitan vida, eliminan venenos, etc. Para saber la utilidad de las distintas magias del juego, mira la tabla que se adjunta en este artículo.

[nigeru]: Huir. No siempre será posible esta opción (sería muy fácil si pudiéramos huir de un enemigo fuerte nada más verlo), pero suele funcionar en la mayoría de los casos. Es muy útil cuando deseamos evitar las batallas a toda costa.

[modoru]: Volver a escoger. Si hemos escogido la opción del personaje anterior y quere-



mos modificarla, escogeremos esta opción. La misma función hace la tecla graph, pulsándola varias veces. Por ejemplo, si ya hemos escogido que Keresis debe atacar con su espada a un oso y ahora estamos escogiendo la opción de Glein, podemos modificar la opción de Keresis con modoru o pulsando una o dos veces la tecla *graph*.

Primera parte:
El robo del tesoro Real

Tu nombre es Keresis y vives tranquilamente en casa de tus padres, Luis y Lara, en Santark. Un día, al terminar tu clase de esgrima, tu padre te comunica que debes realizar un trabajo serio... Un monstruo llamado King Orc (el rey de los orcos) ha invadido con sus hordas de monstruos la cueva de Iguna. Nadie sabe de dónde ha venido, pero con sus hordas de monstruos está amenazando la paz de la región y se teme que algún demonio mayor haga aparición y ataque el cercano castillo del rey Atlas. Tu padre te pregunta si crees que podrás hacer esta tarea, a lo que tu respondes que sí [hai]. Seguidamente te envían a dormir para reponer energías para el día siguiente.

A la mañana siguiente te levantas y tu madre se despide de tí y te da una medicina corporal [karada no kusuri], —ver lista de objetos—. Tu padre te pide que le sigas y te conduce a la cueva. Una vez frente a ella, te manda retirar la roca que tapa la entrada y te da una medicina corporal.

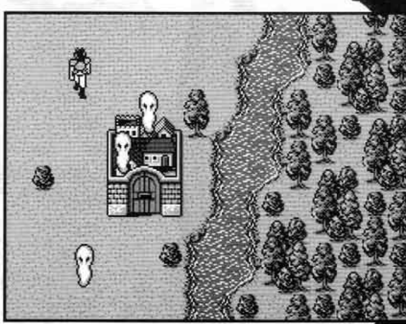
Dentro de la cueva nos encontraremos los primeros enemigos. Tienen forma de fantasma y, si los tocas, entrarás en el menú de batalla. Te recomiendo que, en esta primera fase del juego realices batallas con pocos enemigos. Si luchas en batallas con muchos enemigos, te quitarán mucha energía y probablemente morirás. También es aconsejable que evites a los orcos [OOKU] en los primeros niveles, pues quitan mucha energía y no dan la suficiente experiencia en compensación.

El primer paso es abrir dos cofres que hay en la cueva. Uno de ellos contiene 100 *rand*, el otro una medicina corporal. Es posible, si luchas en las batallas adecuadas y eres prudente, que puedas enfrentarte a King Orc con el nivel 6 y con alguna medicina corporal, con lo que no te dará ningún problema el acabar con él. Una vez muerto, volvemos a la salida de la cueva donde nos espera Luis, nuestro padre, para volver a casa, donde descansaremos después de tanto trabajo.

Al día siguiente, nuestro padre nos informa de una nueva mala noticia: parece ser que las joyas del tesoro real han sido robadas y el rey se encuentra muy afectado, pues es un tesoro que perteneció a los primeros miembros de su familia y, por ello, tiene un gran valor afectivo. Nuestro padre nos pide que ayudemos al rey a encontrar las joyas y nosotros nos dirigiremos al palacio del rey, al norte de Santark. Una vez en el castillo, el rey Atlas nos dará una audiencia. Atlas se encuentra muy contento por haber oído de tu padre que has logrado matar a King Orc. Él nos comunica que, al parecer, las piedras del tesoro real han sido robadas y nos pide nuestra inestimable ayuda para encontrarlas, lo cual no le negamos a nuestro querido rey. Las piedras del tesoro real son cinco en total: un rubí, un diamante, un zafiro, una esmeralda y un topacio. Para que nuestro trabajo no sea tan a ciegas, el rey nos da un objeto rojo que dejó el ladrón en el lugar del robo y nos da a uno de los guardias de su corte más destacados, Glein, que nos acompañará a partir de ahora.

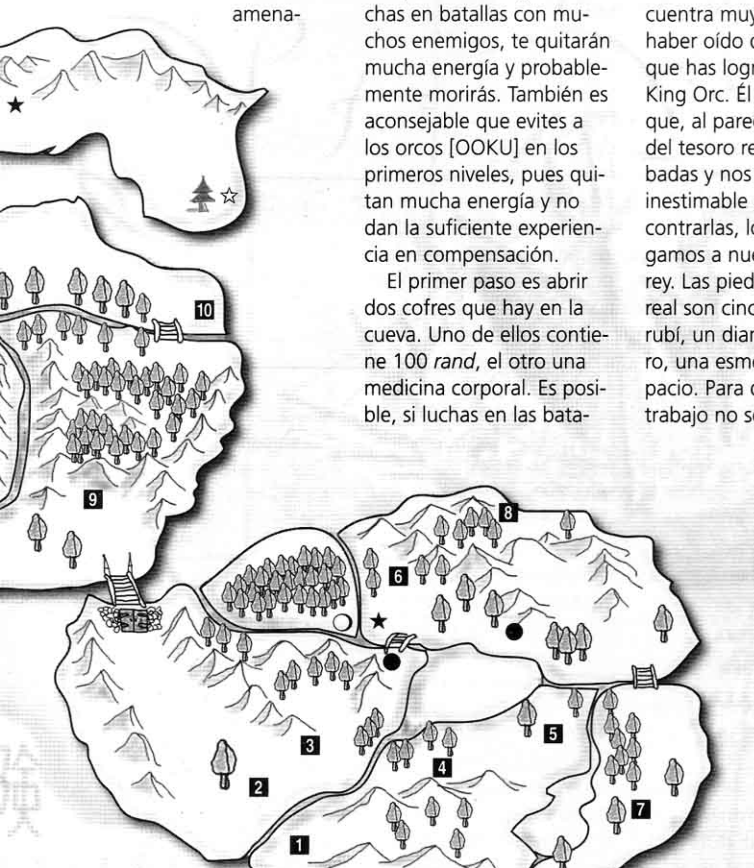


Al salir del castillo, nos dirigiremos a la aldea situada en la pantalla inmediatamente superior, Rión. Allí hablaremos con la gente, a los que ya ha llegado la noticia del robo del tesoro y del objeto rojo. Un desconocido se presenta ante nosotros, mostrando un interés muy grande en ver ese objeto rojo.



Glein le pregunta quién es, a lo que nos responde que se llama Félix y es un aedo (un poeta errante). Nosotros le mostramos ahora el objeto rojo, y él nos dice que es el mismo objeto que encontró cuando su arpa (*holy harp*) fue robada. Félix nos cuenta que sabe que el ladrón se llama Baram, que conoce la localización de su guarida, pero que no se ha atrevido a ir porque él no es un guerrero como nosotros.

Salimos del poblado si-



Lugares de interés

1 Santark	8 Maito
2 Castillo de Atlas	9 Amilsen
3 Rión	10 Rasas
4 Corán	11 Olin
5 Seilan	12 Sher
6 Cotán	13 Halcón
7 Berg	14 Foren

- ● Iglesias de Lena, alrededor del lago, en un número de tres
- ❍ Manantial que da la voz a Sofía, en el centro del laberinto
- ★ Piedras monumentales de Randar, en un número de ocho
- ☆ Entrada al mundo de los demonios

guiendo a Félix y nos dirigimos a una casa en un bosque. Antes de entrar escuchamos un ruido estremecedor que proviene del interior de la casa. Entramos y encontramos a un águila enorme que, al vernos entrar, roba a Baram el tesoro que él mismo había robado y escapa por la ventana. Glein pregunta a un Baram agonizante dónde están las joyas pero éste muere sin poder decirnos nada. Buscando el tesoro por la guarida de Baram, Glein encuentra una de las joyas del tesoro, el topacio. Félix nos dice que ya nos ha ayudado en lo que ha podido y nos deja. Antes nos dice que busquemos en la aldea de Corán a una muchacha llamada Sofía que nos ayudará en nuestro viaje y lo hará más fácil.

Nosotros volvemos al castillo de Atlas, el cual nos obsequia con 1000 *rand* y nos pide que continuemos nuestro trabajo. El siguiente paso será ir a Corán para hablar con Sofía. Antes de hablarle, oyes una voz en tu mente que te pregunta si eres Keresis. Nosotros, asombrados, preguntamos quién está comunicándose telepáticamente con nosotros. La voz vuelve a hablar en nuestra mente, pidiéndonos disculpas por habernos asustado. La voz era de Sofía, que deseaba ver cómo nos sorprendíamos. Sofía es la muchacha que Félix nos pidió que buscáramos. Ella vuelve a comunicarse mentalmente con nosotros y nos dice que tiene poderes telepáticos y que nos vio desde el momento en que hablamos con su hermano Félix y que también nos vio cuando veníamos en dirección al poblado. Nos dice que no puede hablar con la boca, sólo con la mente. A continuación se une a nosotros.

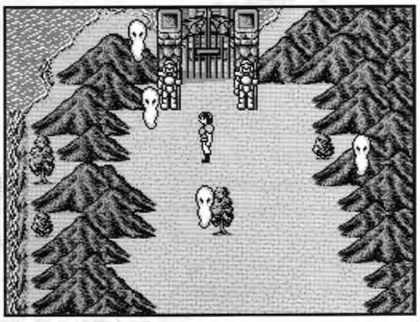


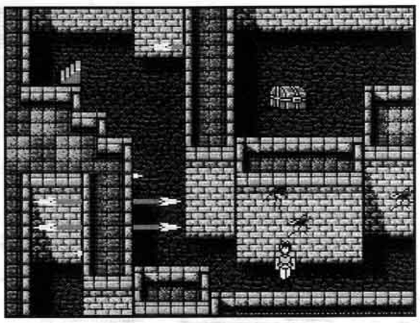
En este mismo poblado iremos a hablar con una muchacha que está siendo acosada por dos hombres. Nos pide ayuda, y como somos muy sensibles al dolor humano y a la injusticia, la ayudamos [hai]. Los hombres nos insultan y por si fuera poco le hacen daño a la muchacha, por lo que el vaso de nuestra paciencia se colma. Le damos su merecido a cada uno de estos muchachos y se marchan despavoridos... La muchacha, en agradecimiento, nos da una medicina corporal. Pero vuelven los dos hombres de antes, acompañados de un forzudo, por lo que ya son tres los que probarán la eficacia de nuestros puños.

Si volvemos a entrar en esta situación, el forzudo nos dirá que somos muy fuertes y que deberíamos probar nuestra fuerza con un hombre que vive en Berg. Nos dirigimos ahora a Berg. Allí visitaremos un lugar donde anteriormente no nos dejaban entrar (en japonés, [yashiki]). El hombre que nos recibe, Jail, dice que no sabe nada del robo de las joyas del rey. De repente se escucha el grito de un águila y Jail nos dice que es un águila que vive en los alrededores del pueblo. Pero Sofía ha notado una energía mental de Jail que le ha revelado que está mintiendo y que esconde el diamante del rey. Jail dice que es inocente, pero nosotros preferimos creer en Sofía. Jail llama a sus tres guardianes y se enfrentan a nosotros. Con un nivel 12 en Keresis se pueden pasar perfectamente.

Jail, al ver que hemos acabado con sus tres guardianes, abre una jaula que contenía al águila que escuchábamos antes, el águila que vimos en casa de Baram. Nos enfrentamos a ésta y la derrotamos, consiguiendo así el diamante. Una vez en el castillo, el rey nos recompensará con 2000 *rand*.

Ahora nos dirigimos a cada una de las tres iglesias de Lena que rodean el lago. En cada una de ellas nos recibirá un cura que nos preguntará si queremos rezar un poco por la paz del mundo. Nosotros contestaremos que sí. Una vez que hemos rezado en las tres iglesias, nos volvemos a meter en una de ellas y aparecerá un obispo. Éste nos dará las gracias por nuestras oraciones y nos obsequiará con un poco de sal de Lena [Rena no shio], la cual según nos dice, sirve para llamar a Lena si la echamos en el lago. Si vamos al extremo del muelle del lago y echamos la sal en éste, aparecerá Lena. Ella nos pide que luchemos con ella. Si logramos vencerla nos dará la magia del agua [mizu no mahoo].





Después de vencerla nos dirigiremos a Seilán, un pueblo en cuyo lago hay una luz extraña que está asustando a sus habitantes, creyendo éstos que se trata de un monstruo. Un viejecito [chooroo] nos ofrece su barca para que exploremos esta extraña luz que aterroriza a todos los habitantes si respondemos que sí a su pregunta. Inspeccionamos en el lago, pero ninguno de los tres personajes puede sumergirse hasta el fondo... Ahora nos dirigiremos a Cotán y nos adentraremos en el bosque que hay a su izquierda. Este bosque es laberíntico, y en lo más recóndito de él se esconde un lago cuyas aguas son mágicas y le darán a Sofía la voz, lo cual veremos en una bella escena. Gracias a ésto, Sofía podrá ahora cantar las magias, cosa que hasta el momento no podía hacer. Sobre este lago deciros que si os encontráis por estos parajes con poca energía y queréis recargarla, sólo tenéis que beber el agua de este lago cada vez que queráis.

Marchamos hacia Maito. En su mercado, el dependiente nos dará una piedra preciosa que encontró hace poco tiempo y que resulta ser el rubí, con el que volvemos al castillo. A continuación volveremos a Seilán y hablaremos de nuevo con el viejo, que nos dice que podremos aprender a sumergirnos en el lago si hablamos en Cotán con una mujer que es maga. Allí, esta mujer que se llama Marín nos ofrece una magia con la que podremos sumergirnos en el lago a cambio de que le encontremos unos pendientes [PENDANTO] que perdió en una playa al este de la isla, al norte de la aldea de Berg. Nos dirigimos a esta playa, en la que tras matar a unos cangrejos, descubrimos que eran éstos los que los tenían. Volvemos a Cotán y le entre-

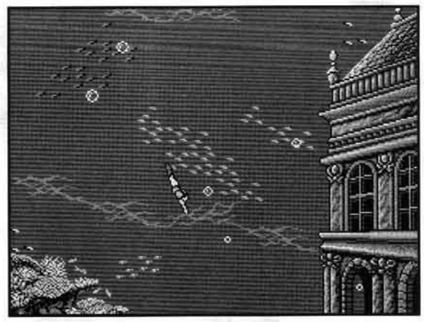
vemos a Cotán y le entregaremos los pendientes a Marín, que a cambio enseñará la técnica de sumersión a Keresis [DAIBU no ginoo]. Volvemos al lago a investigar la luz, elegimos a Keresis y éste se sumerge. Al salir trae consigo la esmeralda, con la que regresaremos al castillo.

Lo que debemos hacer a continuación es dirigirnos a Maito, donde un viejo nos cuenta preocupado que ha sido visto un monstruo en una montaña al oeste del pueblo. En la montaña al oeste de Maito encontramos una cueva. En su interior vemos a varios guerreros yaciendo muertos en el suelo. Seguimos avanzando, escuchamos unos ruidos extraños. El causante de estas muertes es un grifo (animal mítico, mitad águila, mitad león) que está luchando con unos soldados del rey, entre los que se encuentra el capitán de Glein. Keresis, Sofía y Glein atacan conjuntamente al grifo, pero este repele los ataques con mucha fiereza, tal que la misma cueva empieza a temblar con sus gritos. El capitán se desliza rápidamente por detrás del grifo, coge el zafiro y se lo lanza a Keresis.

Pero el grifo golpea fuertemente al capitán con un ataque del que no sale bien parado, yace en el suelo y no se levanta... Glein, desesperado, se lanza al ataque sobre el grifo y nos ordena salir de la cueva para que la joya pueda llegar al rey de alguna manera. Una vez fuera de la cueva, observamos cómo esta se derrumba y su entrada queda taponada... con Glein y los demás dentro. Pero el grifo sigue vivo y logra salir de la cueva y atacarnos. Peor para él, porque estamos



decididos a vengar con rabia la muerte de Glein y los soldados del rey. Una vez muerto regresaremos al castillo. Allí lloraremos con el rey la muerte de Glein. El rey nos obsequiará por haberle conseguido las cinco piedras del tesoro real con una flauta muy especial que nos permitirá desplazarnos instantáneamente con sólo tocarla al castillo y a todas las aldeas que hayamos visitado. En medio de la conversación con el rey aparece un soldado que informa a éste de que un pueblo en la isla central del reino ha sido atacado por monstruos. El rey nos comenta muy alarmado que es un ataque de monstruos muy hábiles y que le gustaría contar con nuestra inestimable ayuda. Al salir del castillo nos dirigiremos al puente que guardan dos guardias al norte de la isla y que antes no podíamos cruzar. Ahora los guardias nos preguntan si queremos pasar, respondemos que sí y nos adentramos en la segunda fase del juego.



Lo que les sucede a continuación a Keresis y compañía queda reservado para la segunda parte del artículo. Si habéis seguido mi artículo no habréis tenido ningún problema para llegar a recuperar las cinco piedras del tesoro real, pero si no es así y os habéis atascado, os agradecería que me enviarais vuestro problema y yo os ayudaré como pueda. También estoy interesado en contactar con usuarios de MSX a los que les gusten los R.P.G.'s japoneses y jugarlos a fondo, para intercambiar opiniones, juegos, etc. Mi dirección es:

Sergio Juárez García
Fontiveros , 44, 2-D
18008 Granada
Tel. (958) 12 77 42

tabla de magias

Nombre de la magia	*Puntos*	*Descripción*	*Lugar*	*Sobre quién actúa*
Store [SUTOAA	3 MP	Aumenta la fuerza de ataque en los combates	Keresis y Amis	Sobre el personaje mismo que la utiliza
All store [OORUSUTOAA]	10 MP	Aumenta la fuerza de ataque en los combates	Glein y Amis	Sobre todo el equipo
Retro heal [RITORUHIIRU]	6 MP	Aumenta la energía en 100 puntos	Glein, Sofía y Emil	Sobre uno cualquiera del equipo
All heal [OORUHIIRU]	12 MP	Aumenta la energía hasta un máximo de 100 unidades	Emil	Sobre todo el equipo
Main heal [MENIIHIIRU]	14 MP	Aumenta la energía al máximo	Emil	Sobre uno del equipo
Last heal [RASUTOHIIRU]	30 MP	Aumenta la energía al máximo	Emil	Actúa sobre todo el equipo
Wind cutter [UINDOKATTAA]	4 MP	Ataque a enemigos con viento mágico	Sofía	Sobre un enemigo
Hard wind [HOORUUINDO]	6 MP	Ataque a enemigos con viento mágico	Sofía	Sobre todos los enemigos
Wind storm [UINDOSUTOOMU]	12 MP	Ataque a enemigos con viento mágico muy violento	Sofía	Sobre todos los enemigos
Ice cutter [AISUKATTAA]	6 MP	Ataque a enemigos con hielo mágico	Keresis	Sobre todo el grupo de enemigos
Rena screw [RENASUKURYUU]	20 MP	Ataque a enemigos con un dragón de agua	Keresis	Sobre todo el grupo de enemigos
Second cure [SEKANDOKYUAA]	8 MP	Cura de los estados de envenenamiento y de parálisis	Emil	Sobre uno del equipo
Strong cure [SUTOONKYUAA]	10 MP	Cura del hechizo enemigo que te transforma en piedra	Emil	Sobre uno del equipo
Killer [KIRAA]	10 MP	Mata al enemigo si surte efecto	Keresis y Amis	Sobre un enemigo
Physical guard [FIJIKARUGAADO]	12 MP	Disminuye el daño que nos dan los enemigos	Emil	Sobre todo el equipo
Magic guard [MAJIKKUGAADO]	28 MP	Reduce el daño que nos hacen los enemigos a la mitad	Emil	Sobre todo el equipo
Power off [PAWAAOFU]	4 MP	Disminuye la fuerza de ataque del enemigo	Glein, Sofía y Amis	Sobre un enemigo
Power loss [PAWAAROSU]	7 MP	Disminuye la fuerza de ataque del enemigo	Sofía	Sobre todos los enemigos
Defence off [DIFENSUOFU]	4 MP	Disminuye la protección del enemigo	Glein, Sofía y Amis	Sobre un enemigo
Defence loss [DIFENSUROSU]	7 MP	Disminuye la protección del enemigo	Sofía	Sobre todos los enemigos
Slow [SUROO]	8 MP	Disminuye la velocidad del enemigo	Keresis	Sobre todos los enemigos
Fire ball [FAIAABOORU]	5 MP	Ataque al enemigo con una bola de fuego mágica	Amis	Sobre un enemigo
Frame blaze [FUREIUMBUREZU]	18 MP	Ataque al enemigo con una gran llamarada mágica	Randar	Sobre todos los enemigos
Absorber [ABUSOOBAA]	2 MP	El enemigo es absorbido con un hechizo	Amis	Sobre un enemigo
Buar seal [BUAARUSHIIRU]	0 MP	Encierra con magia a Buar, el rey de los diablos, en la figura de una estatua de los diablos, cuando éste se encuentre debilitado en la lucha		

Tabla de objetos y de armas

En esta tabla os expongo una lista de todos los objetos que podéis encontrar a lo largo del juego. (En 2ª parte del artículo, ampliaré la lista). La clasificación es por lugar que ocupan en el equipo. Cada arma u objeto posee unas características propias, realzando las cualidades de cada personaje (que son cuatro: POW, DEF, AGI y SPI). Estas cualidades suben también al aumentar el nivel de experiencia. Por ejemplo, las armas ofensivas ([buki], en japonés) nos aumentan el POW (del inglés *power*, energía), aunque también nos pueden hacer bajar la defensa (DEF, *defence*). Esto es muy importante, ya que si, en general un arma u objeto te aumenta las cualidades, también te las puede hacer bajar. Lo normal es que te realce las cualidades del personaje, pero también te las puede hacer bajar. Te recomiendo que si te decides a utilizar armas u objetos que hacen bajar las cualidades del personaje, luego subsanes estas deficiencias con los cascos, las coronas, los calzados o los anillos.





En cualquier caso, esta relación de armas y objetos os servirá de ayuda a la hora de tener que escoger la mayor configuración del equipo de cada personaje. La clasificación de las armas es por el lugar que ocupan en el equipo. Hay seis posiciones para colocar los objetos. Son estas:

[Buki] o armas ofensivas

En general, aumentan el POW, pero también pueden hacer disminuir la DEF o aumentar tanto AGI como SPI.

[Yoroi] o armaduras

Nos aumentarán el DEF y algunas el SPI, AGI o POW.

[Tate] o escudos

También aumentarán el DEF, y algunas el POW y el SPI.

[Kabuto] o cascos y coronas

Harán que crezca nuestro POW, DEF, AGI, SPI,... Es un objeto que realzará las cualidades que otros objetos no nos den o nos quiten. Así, una espada nos puede restar DEF, pero entre la armadura, el escudo y el casco se puede enmendar la falta.

[Kutsu] o calzado, botas

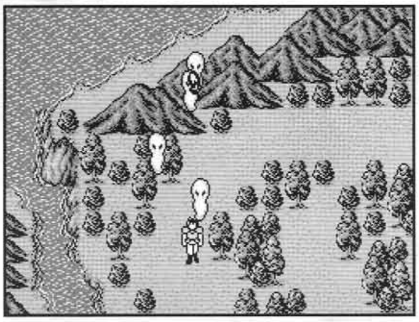
Realzarán cualidades diversas, sobre todo DEF y SPI.

[Sonota] u otros objetos

Aquí se incluyen todo tipo de objetos que nos subirán los marcadores de manera diversa. Algunos nos darán DEF, otros SPI. El más completo es el brazalete del dragón del poblado de Sher, que podrá ponerse Keresis, Amis, Sofía y Emil. Al igual que ocurre con los zapatos o el casco, estudiad muy bien qué objeto le podéis poner a cada jugador para que llegue al máximo de sus posibilidades...

Los marcadores que hacen subir los objetos que nos ponemos (o bajar, depende del objeto) son el POW (*power*, energía), DEF (*defence*, defensa), AGI (*agility*, agilidad) y SPI (*spirit*, espíritu).

Con otros objetos encontraremos que sólo nos los dan algunos enemigos grandes al morir, algunos cofres o algunos personajes. Cuando te los dan, sueles tener un nivel más bajo y te hacen subir tus cualidades, pero a medida que vayas subiendo de nivel se te quedarán chicos. Por eso, cuando veas que ya no te sirven, deshazte de ellos. Así ocurre, por ejemplo, con la espada del padre del protagonista ([RUISUSOODO], *Luis Sword*), que nos la dan al principio del juego. Si la vendemos o abandonamos, no la podremos volver a conseguir... Pero tampoco os preocupéis, porque esta espada acabará quedándosenos totalmente obsoleta, y la habremos de vender o tirar para dejar espacio en el equipaje a otros objetos y armas.







Cada personaje sólo puede llevar diez objetos en su equipaje. Todos los objetos y armas que nos dan una sola vez en el juego vienen en una lista después de la lista de objetos que se pueden comprar. Los objetos o *items* los pueden usar todos los personajes con la orden usar [tsukau]. Tal ocurre con las medicinas. Junto a cada objeto he incluido varias informaciones: lugares donde se puede comprar, precio y quién puede usarlo. Encontraréis dos precios en cada objeto, uno que corresponde al precio anterior a la muerte de Medusa y otro posterior a la muerte de ésta (la mitad de precio). Os recomiendo que los objetos caros, como los del poblado de Sher, los compréis tras haber matado a Medusa. Por cierto, si veis que os está costando conseguir el dinero para algunos de los objetos más caros, id al desierto. Los enemigos que se encuentran en los agujeros de este lugar nos darán al morir 2000 *rand* cada uno.

Se me olvidaba algo... Antes de la muerte de Medusa, tened cuidado de comprar un objeto a un personaje que no pueda utilizar, porque si lo tenéis que vender sólo os darán la mitad del precio. Cuando hayamos matado a Medusa, ya sí podremos comprar y vender a nuestro antojo, pues el precio de compra y el precio de venta será el mismo.

Relación de magias

En esta lista os incluyo todas las magias que podemos llegar a tener en el juego. Al comenzar el juego, observamos que no podemos usar ninguna magia (la opción en japonés [tokugi]). Ésto es debido a que las magias nos las irán dando a lo largo del juego y cada vez que subamos de nivel, y al principio no tendremos ninguna.

En cada magia incluyo el nombre en inglés, el nombre en japonés, los puntos de magia que gasta, lo que hace en sí esa magia, los personajes que la utilizan y sobre quién funciona (sobre uno o todos los enemigos o sobre uno o todos los miembros del equipo, según sea magia de ayuda o de ataque).

Armas ofensivas [Buki]

Short sword [SHOOTOSOODO]	100-50 rand	Keresis, Glein, Amis	+30 POW	Santark, Coran
Bastón mágico de madera [ki no tsue]	50-25 rand	Emil, Sofía	+20 POW	Santark, Coran
Long sword [RONGUSOODO]	200-100 rand	Keresis, Glein, Amis	+40 POW	Rión, Santark
Bastón mágico de metal [Kinzoku no tsue]	100-50 rand	Sofía, Emil	+30 POW	Rión
Arco de flechas grande [Ooki na yumiya]	1000-500 rand	Sofía	+70 POW -10 DEF	Seilan
Sharp sword [SHAAPUSOODO]	500-250 rand	Keresis, Amis, Glein	+70 POW	Berg
Battle axe [BATORUAKKUSU]	2800-1400 rand	Glein	+100 POW -20 DEF	Maito
[MANCHAKU]	2600-1300 rand	Sofía	+50 POW	Cotán
Crystal sword [KURIISUTARUSOODO]	1500 rand	Keresis, Amis	+110 POW	Amilsen
KUREIIBU cuter [KUREIIBUKATTAA]	1900 rand	Amis	+120 POW	Amilsen
Bastón mágico de rezo [inori no tsue]	1700 rand	Sofía, Emil	+90 POW -50 DEF +100 SPI	Amilsen
Pretty sword	16000-8000 rand	Sofía , Emil, Amis	+150POW +80 SPI +10 AGI	Halcón, Olin
Dual cuter	26000-13000 rand	Emil	+200 POW	Olin
Golden sword	30000-15000 rand	Keresis, Amis	+200 POW	Foren
Bastón mágico para magas [Majo no tsue]	8000-4000 rand	Sofía, Emil	+120 POW	Sher

Armaduras [Yoroi]

Armadura ligera [Karui yoroi]	400-200 rand	Keresis, Sofía, Emil, Amis, Glein	+25 DEF	Maito, Rión, Corán
Armadura de hierro [Tetsu no yoroi]	300-150 rand	Keresis, Glein	+30 DEF	Corán, Rión, Berg
Armadura de cuero [Kawa no yoroi]	100-50 rand	Keresis, Sofía, Glein, Emil, Amis	+20 DEF	Santark, Seilán, Maito
Blusa mágica [Mahoo no fuku]	2000 rand	Keresis, Sofía, Emil, Amis	+50 DEF +100 SPI	Amilsen
Armadura muy ligera [Oozora no yoroi]	4000-2000 rand	Keresis, Amis	+60 DEF +10 AGI	Rasas
Capa mágica [Mahoo no ROOBU]	4200-2100 rand	Sofía, Emil	+60 DEF +80 SPI	Rasas
Vestido hermoso [Kirei na DORESU]	3000-1500 rand	Sofía, Emil, Amis	+50 DEF	Rasas
Camisa con cadenas [Hikari no fuku]	22000-11000 rand	Keresis, Sofía, Emil, Amis	+80 DEF +40 POW +10 AGI	Olin
Capa de maga [Majo no ROOBU]	10000-5000 rand	Sofía, Emil	+40 POW +80 DEF +160 SPI	Olin
Capa [Himitsu no roobu]	24000-12000 rand	Sofía, Emil	+100 DEF +200 SPI	Sher
Magic dress [MAJIKUDORESU]	12000-6000 rand	Sofía, Emil, Amis	+90 DEF +120 SPI	Sher
Armadura con cadenas [Hikari no yoroi]	12000-6000 rand	Keresis, Amis	+100 DEF +40 SPI	Sher
Armadura mágica	7000-3500 rand	Amis, Keresis	-20 POW +80 DEF +100 SPI	Olin

Escudos [Tate]

Escudo de hierro [Tetsu no tate]	200-100 rand	Keresis, Amis, Glein	+20 DEF	Corán, Berg
Escudo de cuero [Kawa no tate]	100-50 rand	Sofía, Emil, Amis, Glein, Keresis	+16 DEF	Seilán, Corán, Santark
Escudo con cadenas [Hikari no tate]	10000-5000 rand	Amis, Keresis	+80 DEF +80 SPI	Sher
Escudo mágico [Mahoo no tate]	5000-2500 rand	Keresis, Sofía, Amis, Emil	+60 POW +60 DEF +200 SPI	Olin

Cascos y coronas [Kabuto]

Casco de cuero [Kawa no kabuto]	80-40 rand	Keresis, Sofía, Emil, Amis, Glein	+6 DEF	Maito, Seilan, Santark
Casco de hierro [Tetsu kabuto]	160-80 rand	Keresis, Amis, Glein	+12 DEF	Cotán, Maito, Berg
Corona de cristal [GARASU no kanmuri]	200-100 rand	Sofía, Emil, Amis	+10 DEF	Berg
[Tsu no kabuto]	300-150 rand	Keresis, Amis, Glein	+10 POW +20 DEF	Maito
Casco mágico	1100 rand	Keresis, Amis	-30POW +30 DEF +160 SPI	Amilsen
[Mikazuki no kabuto]	5800-2900 rand	Keresis, Amis	+20 POW +40 DEF +10 AGI	Olin
Corona con cadenas [Hikari no kanmuri]	6800-3400 rand	Sofía, Emil, Amis	+40 DEF +10 SPI	Olin
Corona de los ángeles [Tenshi no kanmuri]	16000-8000 rand	Emil, Sofía, Amis	+50 DEF +80 SPI	Sher

Zapatos y calzados [Kutsu]

Botas de cuero [Kawa no BUUTSU]	50-25 rand	Keresis, Sofía, Emil, Amis, Glein	+4 DEF	Seilan
[Yaiba no kutsu]	2400-1200 rand	Keresis, Amis	+20 POW +30 DEF	Rasas
Botas de ensueño (Como las de Barbie)	4800-2400 rand	Keresis, Emil, Amis	+20 POW +30 DEF +60 SPI	Rasas
Botas con cadenas (Qué fatiga...)	5600-2800 rand	Keresis, Amis	+50 DEF +100 SPI	Olin
Zapatos de maga [Majo no kutsu]	7000-3500 rand	Emil, Sofía, Amis	-40 POW +40 DEF +190 SPI	Olin
[Himitsu no BUUTSU]	9000-4500 rand	Keresis, Amis	+50 DEF +120 SPI	Sher

Otros objetos [Sonota]

[Dragon no kiba]	1600-800 rand	Keresis, Sofía, Amis, Emil	+30 POW	Foren
Anillo de protección [Mamori no yubiwa]	10000-5000 rand	Sofía, Emil, Keresis, Amis	+40 DEF	Foren
[Himitsu no makimono]	20000-10000 rand	Keresis, Emil, Sofía, Amis	+150 SPI	Foren
Manto para tormentas	16000-8000 rand	Keresis, Sofía, Emil, Amis	+20 POW +20 DEF +60 SPI	Foren
Lighter ring [RAITOIYA RINGU]	2000-1000 rand	Emil, Sofía, Amis	+10 DEF +40 SPI	Foren
Holy harp [HOORIIHAAPUU]	10000-5000 rand	Keresis, Sofía, Emil, Amis	+80 SPI	Foren
Brazalete del dragón [Doragon no udewa]	30000-15000 rand	Keresis, Sofia, Emil, Amis	+20 POW +60 DEF +100 SPI +10 AGI	Sher

Objetos para recargar vida o magic points (y algunos cuya utilidad no he descubierto)

Medicina energética [Karada no kusuri]	100-50 rand	Lo puede usar y tener todo el grupo. Da 100 puntos de vida (Cotán, Corán, Berg, Santark, Rión, Rasas, Amilsen)
Medicina espiritual [Kokoro no kusuri]	200-100 rand	Todo el grupo. Recarga los *magic points* en 100 puntos (Amilsen, Cotán, Corán, Berg, Seilán, Santark, Rión, Olin)
[Mahikeshisoo]	500-250 rand	Todo el grupo. Contrarresta el veneno *palsy* (parálisis de algunos enemigos). En las batallas aparece en el personaje afectado la sílaba japonesa MA (Maito, Cotán, Seilán, Berg, Rión, Olin)
Medicina para el veneno leve [Gedoku no kusuri]	500-250 rand	Todo el grupo. Contrarresta el veneno de algunos enemigos, marcado con la sílaba japonesa GE y con la palabra inglesa *poisoned*. (Maito, Corán, Rión, Amilsen, Olin)
Carne de cangrejo [KANI no niku]	300-150 rand	Todo el grupo. Sin uso aparente. (Cotán)
[Sekikanaoshi]	1000-500 rand	Todo el grupo. Sin uso aparente. (Olin)
Carne de águila [IIGURU no niku]	2000-1000 rand	Todo el grupo. Sin uso aparente. (Olin)
[KURAAKEN no niku]	800-400 rand	Todo el grupo. Sin uso aparente. (Rasas)
[Shoochuu]	100-50 rand	Todo el grupo. Aumenta la vida en 50 ptos. y los *magic points* en 50 unids. (Seilan)



entrevista con Cas Cremers



POR JOSE C. CLEMENTE LITRÁN

En esta ocasión José C. Clemente entrevista a Cas Cremers, del grupo Parallax. Cas se dio a conocer hace unos años con el Magnar, uno de sus primeros juegos. Actualmente está terminando Core Dump, que se convertirá en el mejor juego realizado por el grupo.

Para empezar, nos gustaría saber algo sobre ti: lugar de nacimiento, edad, estudios, gustos...

Actualmente tengo 23 años. Estudio Informática (en la Universidad de Eindhoven) y Filosofía (en la Universidad de Tilburg), y sí, eso significa una gran cantidad de trabajo. Crecí en Elsloo, un pequeño pueblo cercano a Maastricht, pero ahora vivo en Tilburg. Me gusta prácticamente todo, especialmente cuando es difícil. Supongo que es la mejor forma de describir mi actitud. Mis estudios me ocupan bastante tiempo, pero siempre encuentro tiempo para trabajar algo en mi MSX.

¿Cuál fue tu primer contacto con el MSX y cuál fue tu primer MSX?

Descubrí el MSX cuando tenía unos 12 años. Un amigo mío se había pasado de un P2000 (una especie de Spectrum mejorado) a un Philips VG8235 MSX-2. Un año y medio después conseguí mi primer MSX: un Philips 8250 MSX-2. Nunca he comprado otro MSX, aún uso el mismo. Aunque tengo que admitir que ahora tiene 256 Kb internamente, 512 externamente, SCC, MSXDOS 2, disco duro, fast disk rom, FM-PAC...

¿Cuándo empezaste a hacer juegos para MSX? ¿Has hecho (o vas a hacer) juegos para otros ordenadores que no sean el MSX?

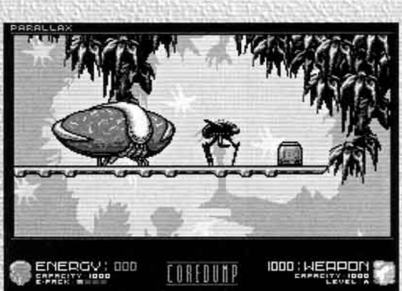
Mi primer juego, Vectron, lo hice cuando tenía 14 años. Gané el concurso de MCCM. Después de eso, hice ARC, Magnar, Black Cyclon, Blade Lords y Akin. Eso hace un total de seis juegos. Por el momento, estoy trabajando en Core Dump. Tenemos otros diseños de juegos, pero aún no hemos tenido tiempo para trabajar en ellos.

No estoy muy seguro sobre hacer juegos para otros ordenadores. Siempre he dicho que hago estos juegos simplemente por diversión. Hacerlos para otros ordenadores significaría que tendría que aprender cosas sobre esos ordenadores, y no tengo ganas de aprender esos detalles. Pero, por otro lado, los nuevos ordenadores son bastante excitantes y yo estoy alcanzando los límites del MSX. El 3D sería interesante. ¡Pero como no espero vivir de los juegos, estoy realmente planteándome conseguir un trabajo de verdad! No, no he hecho juegos para otros ordenadores aún.

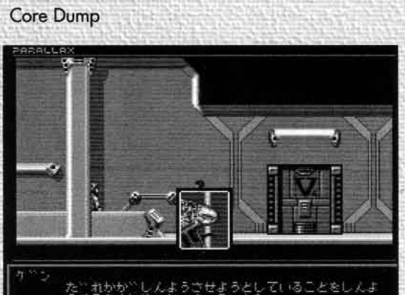
Hasta ahora, ¿qué juegos has hecho para MSX y, más o menos, cuántos has vendido?

Como he dicho, he hecho seis juegos. El primero debería haber sido vendido a través de Eurosoft, pero eso nunca llegó a ocurrir. Y de las copias que se vendieron nunca vi dinero alguno. Pero respecto a los otros juegos, habré vendido unas 200 copias sumándolos todos.

¿Cuánto tiempo necesitas para desarrollar un juego? ¿Cuál es el proceso completo una vez que tienes el argumento?



Core Dump



Versión japonesa del Core Dump

Desarrollar un juego puede llevar bastante tiempo, pero también puede hacerse relativamente rápido. El principal problema es que tengo muchas cosas que hacer. Así que, de media, suelo trabajar un día a la semana en el juego. Blade Lords se acabó realmente rápido una vez que el motor del juego estaba listo y funcionando. Un juego como ese podría hacerse en cuatro semanas si le dedicas tiempo completo.

"Blade Lords se acabó realmente rápido una vez que el motor del juego estaba listo y funcionando. Un juego como ese podría hacerse en cuatro semanas si le dedicas tiempo completo."

El proceso de desarrollo de un juego es diferente cada vez. Nunca hago el argumento primero. Lo que quiero decir es que a veces tienes alguna idea sobre la historia, pero realmente todo se hace simultáneamente. Así, para Blade Lords, empecé con "Me encanta Bubble Bobble, pero no es lo suficientemente violento. ¿Cómo podría mejorar eso?". Hice un juego para dos jugadores (con los caballeros y las espadas, pero sin enemigos). Jugué mucho a él con Patrick y posteriormente lo afiné. Una vez que los controles y la velocidad estuvieron listos, decidí que podía hacer un buen juego. Entonces se diseñaron los enemigos y los niveles. Para un juego como Akin, empecé con la rutina de scroll porque no sabía si realmente era posible. Una vez instalada, se hicieron las rutinas para el jugador y algunas armas. En cierto momento desarrollé la historia y empecé a discutirla con Patrick. Después simplemente se desarrolló hasta ser un juego.

En Core Dump, las cosas son mucho más complicadas, debido a que hay diversos argumentos que corren al mismo tiempo. Eso es mucho más divertido para los jugadores, pero es realmente difícil de diseñar. Ha significado mucho tiempo, pero creo que valdrá la pena.

¿Quiénes han sido miembros de Parallax hasta ahora? ¿Cuál es o ha sido su función?

Yo he sido el único miembro todo el tiempo. Durante Magnar/Black Cyclon, la influencia de Patrick Smeets empezó a contar realmente. Es un grafista muy bueno, y siempre contribuye con ideas sobre el argumento o la jugabilidad. Yo también hago eso y todo lo demás, que incluye programación, música y efectos sonoros.

¿Cuándo va a ser finalmente acabado tu nuevo juego, Core Dump? ¿Cuál es la historia completa antes de Core Dump? (Lo que quiero decir es que Akin es continuado en Core Dump. ¿Forman parte Vectron/Arc/Magnar/Black Cyclon de la historia de Akin/Core Dump?)

Core Dump será publicado en el primer cuarto de 1998, o quizá en la Feria de Tilburg.

En un principio, eran todos juegos separados. Introduje algunas cosas de Magnar en Black Cyclon, pero nada más. Core Dump es realmente la primera secuela en ese sentido. No puedo revelar todos los detalles, pero estoy planteándome hacer converger los argumentos de Black Cyclon y Akin en el nuevo juego. Es difícil, pero realmente interesante.

Sobre Akin, algunas personas piensan que la escena final era realmente mala. Como este juego fue hecho para la suscripción, se dice que tuviste que acabar el jue-

go rápidamente y que esa es la razón por la que esa escena no era suficientemente buena. ¿Qué opinas sobre esto?

Bien, he oído muchas cosas sobre ese final. Para empezar, siempre tuve la intención de que todo el mundo muriera al final de Akin. Cuando tuve esa idea, Patrick y yo nos reímos una semana sobre eso, porque podíamos imaginar las caras de los jugadores. Además, el argumento sólo tenía sentido si todo el mundo moría: esto será explicado en Core Dump. Así que todo se pretendía que fuera de esa forma, te puede gustar o no, pero es la forma en que la historia se desarrolla.

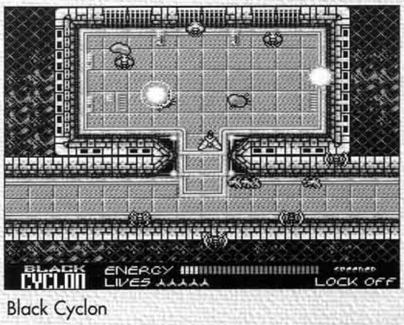
Podíamos haber desarrollado más tiempo en la escena final. Eso es cierto. También mejoraremos eso en Core Dump. Y como siempre, una vez que has acabado un juego, puedes ver realmente qué podrías haber hecho si... Así que realmente, ¡deberías hacer cada juego dos veces, y sólo lanzar el segundo! Desgraciadamente, eso lleva mucho tiempo.

¿Cuáles son tus juegos favoritos de todos los tiempos (MSX y no MSX)?

Podría poner alguno de mis juegos entre mi top-cinco, pero no creo que sea justo... aunque personalmente me encante Blade Lords y el argumento de Akin es muy bueno también. Pero ¡hey!, reconozcamos a otra gente.

1. SD-Snatcher (Konami)
2. Solid Snake (Konami)
3. Higemaru (Capcom)
4. Y's II (Falcom)
5. Firebird (Konami)
6. Dragon Slayer VI (Falcom)

Los números 1 y 2 son obvios, creo. Siempre pensé que Higemaru



Black Cyclon



Blade Lords

"...el pirateo podría acabar fácilmente con el MSX. Así que copiar ahora es especialmente estúpido. Llevará a no producir más software. Y ya estamos cortos de nuevos programas."

estaba diseñado brillantemente. Tan simple y tan adictivo. Ys II tiene una atmósfera única que no es igualada ni siquiera por Dragon Slayer VI, creo, aunque este último también es muy bueno.



Carátula del ARC

Y el número cinco, Firebird. Es simplemente un juego de acción clásico, si me preguntas por ello. Inteligentemente diseñado y siempre irresistible. Una buena música PSG también, así que ¿qué más se puede pedir?

No MSX:

1. Herzog Zwei (Tecno Soft Sega Megadrive)
2. Tekken 2 (Namco arcades)
3. Super Goeman (Konami SNES)
4. Super Contra (Konami SNES)

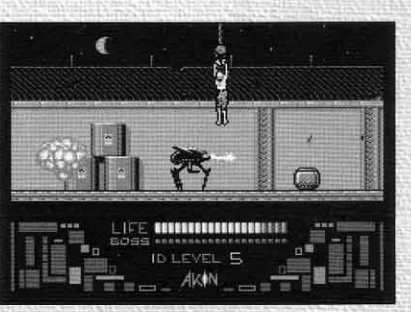
Herzog Zwei es más o menos la continuación del juego de MSX Herzog y es realmente impresionante. Todo el mundo debería haber jugado a él. Tekken 2 es, por supuesto, el último beat-em-up, ¡así que tirad esos Street Fighters! Super Goeman Warrior (o Mystical Ninja, como se le conoce aquí) es también una secuela de un juego de MSX, y muy buena también. Me encanta Super Contra no tanto por su jugabilidad como por el diseño de sus monstruos. Los robots enemigos y los aliens son espeluznantes, me encanta.

¿Qué juegos has comprado últimamente?

Pumpkin Adventure III, Pentaro Odyssey y cualquier cosa de la suscripción, realmente. Aparte de eso, no soy un gran jugador.

¿Qué piensas de la situación actual del MSX? ¿Crees que existe futuro para nuestro sistema?

El MSX se ha fortalecido sorprendentemente. Estoy bastante sorprendido por esto. Internet ha sido una gran vía de comunicar a usuarios de MSX de todo el mundo. Pero creo (como puse hace algún tiempo el el grupo de noticias de MSX en Internet) que los propietarios de páginas web deberían mostrar respeto a los creadores activos de MSX. Obviamente, el pirateo podría acabar fácilmente con el MSX. Así que copiar ahora es especialmente estúpido. Llevará a no producir más software. Y ya estamos cortos de nuevos programas.



Akin

¿Qué piensas sobre GFX9000 y el Moonsound? ¿Vas a hacer juegos que usen alguno de los dos?

Personalmente, no creo para nada en el GFX9000. Es un poco como el hardware de la Super Nintendo, sólo que no tan avanzado. Esto significa que yo no puedo arreglármelas con cualquier juego que no implique bloques.

Quizá algunos programadores se ofendan ahora, pero sí, sé que el GFX9000 puede hacer más. Pero básicamente, fue diseñado para la habitual estructura de bloques. No es una mejora en absoluto.

Haré incluso una afirmación más enérgica. Para muchos juegos con estructura de bloques, una versión de GFX9000 podría tener un scroll suave. Podrías hacer algo como Space Manbow en screen x, tener más colores y un bonito scroll suave continuo. Y aquí viene mi afirmación: no puedes conseguir efectos como los de Core Dump (cámaras múltiples) con scroll suave incluso con un GFX9000. Así que, si no puedo tener un Core Dump con scroll suave, ¿para qué me sirve?

GFX9000 es bueno para programadores perezosos. Les permite hacer cosas que eran más o menos posibles en un MSX2+ pero con menos esfuerzo. Así que en mi opinión no merece el dinero.

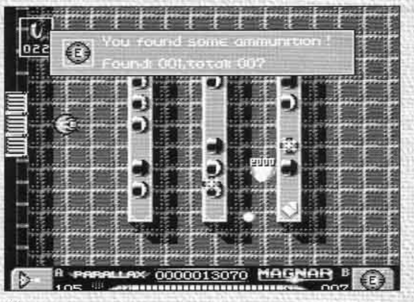
Moonsound es un caso diferente. Realmente expande las posibilidades del sonido. Es también fácil de soportar, aunque los drivers actuales son lentos. Si todo va bien, Core Dump tendrá música Moonsound. Pero no he tenido tiempo para hacer música para Moonsound con la promo.

"Me gustaría hacer juegos más al estilo de los RPG, y creo que también funcionaría bien en el mercado japonés."

Hay una cosa que también es importante. Cuando haces un juego, es generalmente para V9938 o para GFX9000, pero nunca para los dos. Por eso, en el primer caso, los usuarios de GFX9000 se sentirán decepcionados, y en el otro caso, los usuarios de V9938 no podrán tener el juego. Moonsound, por otro lado, es siempre opcional. Es genial si lo tienes, y no hay problemas si no lo tienes. Es mucho más justo para los compradores en ese sentido.

Para acabar, ¿tienes algo en mente sobre el futuro de Parallax?

Realmente no lo sé. Tengo toneladas de editores que usé para los juegos, así que quizá sería interesante venderlos a otros creadores. Pero muchos de ellos no son lo suficientemente user-friendly para eso, y ninguno tiene manual.



Magnar

Así que realmente no sé. Depende del éxito de Core Dump también. Si es bien recibido, posiblemente cree muchos más juegos para MSX. Pero si no se vende porque hay un número decreciente de usuarios de MSX, no estoy seguro.

Estoy trabajando en una versión japonesa de Core Dump ahora. Es realmente interesante, gracias a Takamichi Suzukawa. Ha sido muy útil para mi centrarme en el argumento en la forma en que estoy haciendo ahora Core Dump.

Me gustaría hacer juegos más al estilo de los RPG, y creo que también funcionaría bien en el mercado japonés si todo va bien.

hazlo tú mismo

Cómo sacar el máximo provecho al chip de sonido SCC+

Introducción
En este artículo trataré de explicaros cómo sacar el máximo provecho al SCC+. No voy a volver a explicar cómo funciona el SCC o SCC+ como procesador de sonido, sino cómo gestiona su propia memoria.

Diferencias entre SCC y SCC+
La principal diferencia entre el SCC y el SCC+ es que éste último puede definir distintas formas de onda en los canales 4 y 5, y que tiene 64Kb de RAM. A su vez, existen diferencias entre los dos modelos de SCC+, el del "Snatcher" y el del "SD Snatcher". La diferencia reside en que los 64Kb de RAM del "Snatcher" están en las primeras 8 páginas (0-7), mientras que en el "SD Snatcher" están en las páginas (8-15).

El SCC+ del "Snatcher" podía ser usado con los "Konami Games Collection", obteniendo música SCC+ en viejos juegos como el "Boxing", "Knightmare" o "Twin Bee". Sin embargo, no funcionaba con el SCC+ del "SD Snatcher". Esto se debe a que los "Konami Games Collection" buscaban RAM en las primeras 8 páginas del SCC+.

Existen varias formas de hacer funcionar los "Konami Games Collection" con el SCC+ del "SD Snatcher". Una es modificando el programa que busca la RAM del SCC+ en las páginas 0-7 y haciendo que lo haga en la páginas 8-15; otra manera es uniendo con un cable la patilla número 16 (CAS) de una de las dos memorias con la homónima de uno de los zócalos libres.

De esta forma tendremos RAM de la página 0-15, pero de la 0-7 será la misma que de la 8-15.

Cómo ampliar la RAM a 128Kb
Aunque cualquiera de las anteriores formas es válida, la más recomendable es la de ampliar a 128Kb la RAM del SCC+. La forma de hacerlo es bastante sencilla. Sólo tenéis que soldar dos memorias 41464 en los zócalos libres. Fácil ¿no? Aseguraos de poner las muescas de las memorias en el mismo sentido que las que ya están puestas, es decir, mirando al SCC+.

Si hacéis esto no sólo podréis jugar sin problemas al "Snatcher", "SD Snatcher", "Konami Games Collection" o cualquier juego que utilice SCC o SCC+, sino que ahora dispondréis de un cartucho en el que podréis ejecutar cualquier cartucho de Konami sin necesidad de hacerle la conversión, siempre y cuando ocupe 128Kb o menos. Podréis hacer algo parecido a lo que hacía la MegaRAM Disk, pero con la ventaja del SCC+.

Cómo funciona
El SCC+ funciona como algunos cartuchos de Konami. La memoria del cartucho está dividida en páginas de 8Kb cada una. Para asignar una página a una determinada zona de memoria, tendremos que escribir el número de la página en #5000, #7000, #9000 o #B000, dependiendo de la zona que elijamos. (Los números precedidos de # están en hexadecimal)

Dirección	Zona seleccionada
#5000-#57FF	De #4000 a #5FFF
#7000-#77FF	De #6000 a #7FFF
#9000-#97FF	De #8000 a #9FFF
#B000-#B7FF	De #A000 a #BFFF

Antes he dicho que el SCC+ funciona como "algunos" cartuchos de Konami. Esto se debe que no todos paginan de la misma forma, sino que algunos utilizan las direcciones #4000, #6000, #8000 y #A000 para cambiar las páginas. Esto no presenta demasiados problemas, porque para adaptar todos los juegos de Konami al sistema del SCC+ sólo tendremos que cambiar esas direcciones. Por ejemplo: **LD (#4000),A** lo cambiaremos por **LD (#5000),A**

Modos de funcionamiento
El SCC+ tiene varios modos de funcionamiento, lectura/escritura, SCC+/SCC. Para seleccionar el modo tenemos que tener en #8000-#BFFF el slot del cartucho:

#BFFE : Selección de modo

#00 : SCC Paginacion
#20 : SCC+ Paginacion
#1F : SCC Escritura
#3F : SCC+ Escritura

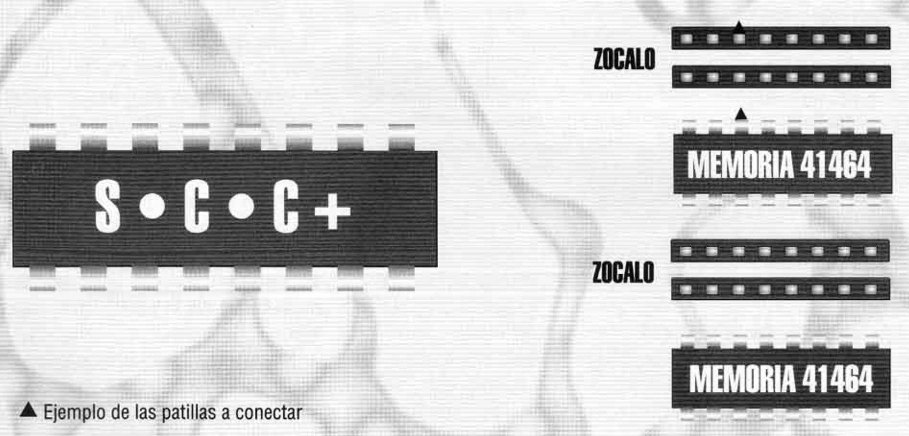
```
 7   6   5   4   3   2   1   0
[x] [x] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  Byte a escribir en #BFFE
         |   |
         |   |_ 0 – Paginación
         |      1 – Escritura (aunque no es necesario,
         |          los bits 0-3 también se suelen poner a 1)
         |
         |_ 0 – SCC
            1 – SCC +
```

En los modos #00 ó #20 el cartucho se comporta como un Megarom normal, y en los modos #1F ó #3F se permite la escritura en las páginas que haya seleccionadas en ese momento. (Para ello se desactiva la paginación, es decir, se puede escribir en #9000 sin que ello suponga una selección de página)

Cómo ejecutar un juego
Necesitaremos un volcado de la ROM en un fichero (el tópico xxxx.ROM). Pasos a seguir:

1) Seleccionamos el slot del SCC+
2) Activamos el modo de paginacion
3) Elegimos la pagina 0 en #4000-#5FFF

Vista superior de la placa SCC+ del SD Snatcher



▲ Ejemplo de las patillas a conectar

4) Seleccionamos el modo de escritura
5) Cargamos 8Kb del fichero .ROM a #4000-#5FFF
6) Repetimos los pasos 2, 3, 4 y 5 incrementado la página hasta que hayamos cargado el fichero completo.
7) Repetir pasos 2 y 3
8) Ejecutar la dirección contenida en #4002-#4003 o resetear.

Si no sabéis o queréis hacer vuestro propio programa, podéis pedírmelo a mí. Yo ya he hecho uno con algunas opciones como búsqueda automática del SCC+, simulación de cartuchos, velocidad del R800, etc...

Otros usos
Además de los juegos de Konami, también se pueden ejecutar juegos de otras compañías como Panasonic, ASCII, etc. Para ello sólo hay que cambiar las direcciones de memoria que utilizan esos cartuchos para paginar, por las que utiliza el SCC+. También se puede adaptar el DOS 2, modificarlo a nuestro antojo (por ejemplo, para que direccione discos duros sin necesidad de particiones) y todo lo que se os ocurra.

Ahora que tenemos total libertad a la hora de modificar el programa del cartucho, se puede hacer una especie de "Game Master" que funcione con todos los juegos de MSX y MSX2. Como veis, este cartucho nos brinda muchas oportunidades que deberían aprovechar todos aquellos que dispongan de él. ■ **Manuel Pazos**

Leer un disco ZIP IDE en un MegaSCSI

Hace algún tiempo, me mandaron un disco Zip IDE con algunas utilidades y/o cosas varias. Cuál fue mi sorpresa cuando mis sospechas se hicieron realidad. Al intentar leer el disco ZIP aparecía un "precioso" mensaje que rezaba tal que así: "Not a DOS disk". Tenía dos opciones: devolvía el disco y decía que me lo grabasen en discos normales, o intentaba solucionar el problema con una programa que interpretase ese formato.

Como ya supondréis, me puse manos a la obra para intentar averiguar cómo sabía el IDE cuántas particiones tenía el disco, dónde empezaban y cuánto ocupaban. Es decir, busqué la tabla de particiones. Para que exista una cierta compatibilidad, la tabla de particiones debe estar en un lugar fijo, y ese lugar es el sector 0. Si miráis ese sector veréis que hay una etiqueta que indica que el disco se ha formateado con un interface IDE, y la tabla de particiones. No sé cómo funciona el formato ASPI, pero supongo que será así, indicando en el sector 0 el número de particiones, su tamaño y ubicación.

¿Y por qué no funciona en el MegaSCSI?
A pesar de que los discos ZIP del Mega SCSI, si han sido formateados con la opción ESE-ASPI, también tienen la tabla de particiones en el sector 0, los discos IDE no funcionan porque lo primero que comprueba el MegaSCSI es que el sector 0 (relativo a la partición) tenga formato DOS o estándar, cosa que el IDE no tiene. Cuando cambiamos de partición en el MegaSCSI, el programa CP busca la tabla de particiones (MEGASCSI.TBL) que debe estar en todas las particiones, cambia las direcciones que el MegaSCSI utiliza como punteros de las particiones.

¡Una solución quiero!
Una solución sería convertir el sector 0 del IDE en un sector estándar, manteniendo la tabla de particiones y grabar en las tres (por ahora) únicas ídem el archivo MEGASCSI.TBL con la información necesaria. Pero tiene el inconveniente que hay que grabar y modificar el disco.

Otra solución sería hacer un programa análogo al CP que lea la tabla de particiones del IDE y modifique los punteros del MegaSCSI. Y éste es el programa que yo hice: el **CPI**. Este programa da por supuestas algunas cosas, así que puede no funcionar correctamente, aunque a mí no me ha dado ningún problema.

La sintaxis del CPI es muy sencilla:

CPI [UNIDAD:] <PARTICIÓN>

UNIDAD = A-H
PARTICIÓN = 1-3
(el IDE sólo tiene 3)

Por ejemplo, si tenéis la ZIP en la unidad F y queréis poner la partición 2 tendréis que escribir:

CPI F:2 ó
CPI 2 si ya estáis en F:

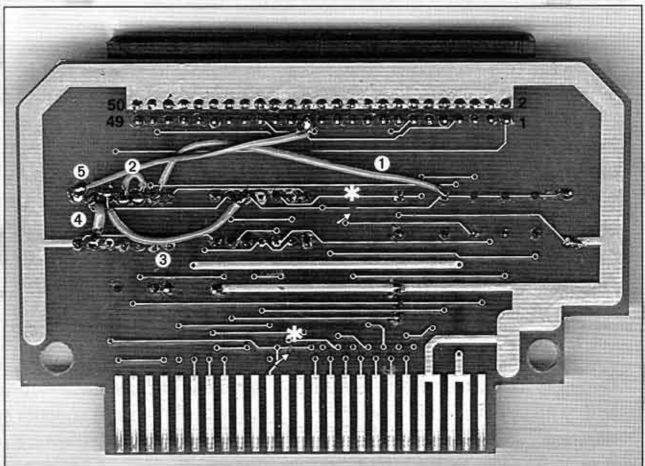
Una última cosa, para evitaros problemas, siempre que cambies de disco ZIP IDE a MegaSCSI o viceversa, ejecutad el CP o CPI desde una unidad que no sea la ZIP, puesto que los punteros de las particiones estarán apuntando a lugares irreconocibles para el MegaSCSI.
■ **Manuel Pazos** (mpazos@mundivia.es)

Modificaciones para el ACCNET v.2

Para realizar la conversión del ACCNET a la versión 2, hay que realizar algunos puentes sobre la tarjeta, cortar algunas pistas y sustituir algunos componentes. En la fotografía tenéis el aspecto que presenta el cartucho una vez modificado a la v.2. Los pasos que hay que seguir son los siguientes:

i. Sustituir las dos resistencias por otras de 4.7 kΩ.
ii. Quitar el condensador.
iii. Cortar las pistas señaladas con ✱.
iv. Soldar los siguientes cables:
   1) 74LS04 pin 13 a parte superior de los diodos.
   2) 74LS04 pin 11 a 74LS04 pin 12
   3) 74LS04 pin 10 a 74LS32 pin 10
   4) 74LS04 pin 6 a 74LS04 pin 9
   5) 74LS04 pin 8 a conector de cable plano, pin 17

■ **Ángel Cullá**



Trucos para juegos

Aleste 2
En el disco C, con un editor de sectores, en el sector 130, en la posición 80 (en hexadecimal) aparece 3E 02; cambiar el 02 por el número de vidas que se quiera.

Feedback
En el sector 28, posición 0, cambiar el 90 por A7, para tener vidas infinitas.

Gryzor
En el fichero GRYZOR.8, introducir el siguiente poke:
POKE &H82C0,Nª DE VIDAS.
Después, hacer:
DEFUSR=&HC000:A=USR(0).

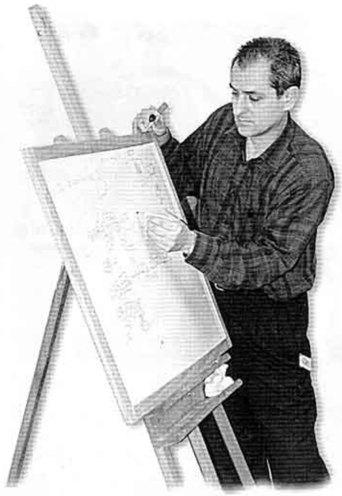
■ **Alfonso Díaz**

Claves del Sonyc

Éstas son las claves de acceso a los distintos niveles del juego. Entre paréntesis, están los nombres de los enemigos finales de fase.

Fase 2: **SEASIDE**
Fase 3: **SARDINE**
Fase 4: **MOBAKA** (King Moai)
Fase 5: **COLDICE**
Fase 6: **FALLS**
Fase 7: **TEMPANO**
Fase 8: **KUBITO** (Gandhara)
Fase 9: **STONES**
Fase 10: **ANCIENT**
Fase 11: **GEMA**
Fase 12: **DORAGON** (Dragon)
Fase 13: **WOODEN**
Fase 14: **TWIG**
Fase 15: **MIDORI**
Fase 16: **CRYSTAL** (Dark Metal)

■ **Alvaro Tarela**



las cosas de Padial

Sección coordinada por José Mª Pacheco

YA ESTÁ DISPONIBLE EL INTERFACE DE TECLADO PC

Una de las principales causas de "mortandad" entre nuestros ordenadores es la rotura del teclado, parcial o total; realizar un cambio es casi imposible, así que la inutilización de la maquina era total. La posibilidad de utilizar teclados estándar IBM/PC acabará con esta situación.

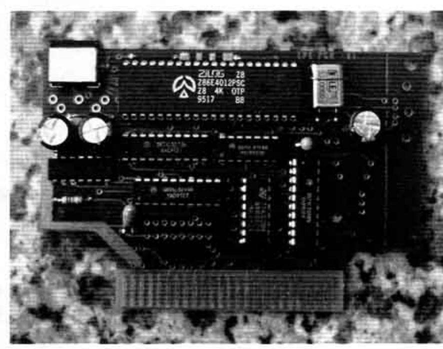
Muchos (por no decir la mayoría) de nuestros ordenadores ya empiezan a flaquear en los elementos externos más utilizados: el teclado y la unidad de disco; dadas las escasas posibilidades de arreglo, la mejor solución es la sustitución de las unidades estropeadas. A lo largo de muchos números, en revistas y otros medios se ha venido explicando cómo sustituir las unidades de disco antiguas por modelos nuevos de PC. Pero el tema del teclado era muy difícil, y no se encuentran modelos nuevos para MSX.

La sustitución de los antiguos teclados por compatibles IBM/PC pasa por la incorporación de un nuevo controlador para el mismo, dado que no es posible su conexión al existente en el interior del ordenador. Dicho controlador puede, además, realizar un nuevo mapeado del teclado, es decir, traducir el teclado al idioma para el que fuera programado, en nuestro caso el castellano. No significa esto traducir un ordenador como el Turbo R al castellano, sino sólo el teclado; con el complemento *software* necesario tendríamos un ordenador completamente traducido y sabiendo la localización exacta de teclas como la eñe.

Leonardo Padial ha presentado el primer modelo de interfaz de teclado para MSX destinado a paliar definitivamente este problema. Pero la idea de partida de este proyecto va mucho más allá, a la idea de MSX modular (MMSX).

Formato

Como podréis apreciar por las fotografías, se trata de un cartucho de tamaño parecido al de un cartucho Konami (quizás un poco más grande), en el cual se incluye el microcontrolador Zilog Z8 a 12 MHz (con memoria EPROM incorporada) encargado del ya comentado mapeado del teclado. En la parte superior se incluye el conector DIN estándar donde conectar el teclado, haciendo coincidir las muescas tanto en el macho como en el hembra (no hay posibilidad de conectarlo mal). El modelo de conector incluido puede ser el modelo pequeño (más extendido entre los teclados profesionales) como el estándar o grande, sólo hay que indicarlo en el pedido; existe además la posibilidad de alternar entre ambos mediante el uso de adaptadores de modelos existentes en el mercado.



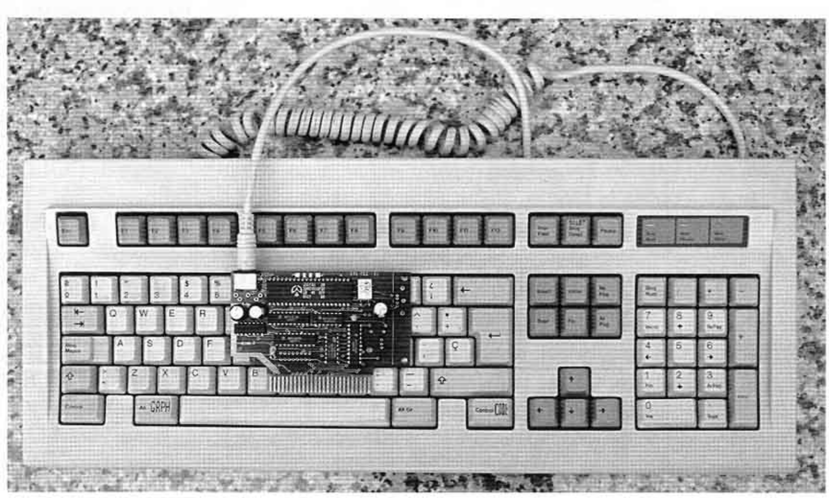
Vista general de la tarjeta de serie

Su instalación no necesita de *software* adicional; una vez insertado en el ordenador, comenzará a funcionar plenamente, presentando una compatibilidad absoluta en todos los ordenadores MSX. La configuración de las teclas se muestra en la figura adjunta, resaltando la situación de teclas especiales como GRAPH, CODE, SELECT (teclas de PC Alt, Control y Bloq Despl, respectivamente). El teclado numérico y las teclas de función se encuentran también operativas.

En algunos (por ejemplo, los teclados en japonés) se puede echar en falta la desaparición de algunas teclas, como la tilde de la eñe. Leonardo ha comentado que, dado que el microcontrolador es totalmente programable, sería posible añadir no sólo esas teclas que desaparecen, sino incluso algunas nuevas (que utilicemos muy a menudo) en teclas que quedaran libres. Ya que la programación se realiza en tiempo de realización del interfaz, para realizar alguna de estas funciones sería necesario contactar con Leonardo directamente y comentarle la idea.

Muchos usuarios han mostrado su extrañeza acerca del suplemento que presenta la tarjeta en un lateral, consistente únicamente en una serie de taladros; esos mismos taladros impiden la correcta inserción del cartucho en la mayoría de los ordenadores, siendo necesario la utilización de un expansor externo.

La idea de éste y los próximos proyectos de Leonardo es la utilización completa de torres con fuente de alimentación para albergar los periféricos, y ese suplemento consiste, precisamente, en la bahía para atornillar la placa al fondo del ordenador (como cualquier tarjeta de PC). No hay, sin embargo, ningún problema en cortar ese suplemento, ya que únicamente sirve de soporte para la placa, y no afectaría a ningún circuito.



Teclado de PC con el interfaz conectado

Instalación

Sin embargo, en la fase de pruebas, se hizo patente que la instalación *hardware* no iba a ser tan estándar, dado las diferencias existentes entre los diversos modelos de MSX existentes. Deberemos diferenciar, pues, dos casos: un MSX2/2+ y un MSX turbo R.

Instalación en un MSX2/2+

Carece de todo secreto e historia adicional: basta con insertar el cartucho en un *slot*, enchufar el teclado al controlador y encender el ordenador. Desde ese momento, podremos utilizarlo.

Instalación en un MSX turbo R

El caso de estos ordenadores es peculiar. Su diseño interno es un poco complicado, y algunas cosas se han visto en la necesidad de reducirlas o despreciarlas, conllevando unos pequeños visos de incompatibilidad.

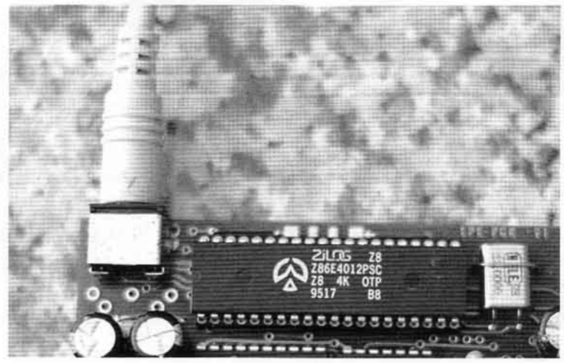
El controlador de teclado de un no es visible a través del *hardware* (no está presente en el *slot*), y se ve redireccionado por software para evitar incompatibilidades con los programas. Por lo tanto, y desde el *slot*, un controlador externo únicamente puede introducir filas al ordenador.

En unos meses estará disponible el modelo para tR, el cual paliará esta deficiencia. Una vez desarrollado este modelo, el interfaz se insertará en un *slot* (como en el caso de un MSX2), estando listo para funcionar plenamente.

Elección del teclado

Una vez instalado el interfaz en el ordenador, queda por comprar el teclado; es una sencilla tarea, ya que en cualquier tienda de informática se encuentran modelos económicos.

Pero aquí surge una pequeña diferencia: aunque lo parezcan, no todos los teclados son iguales, tanto interna como externamente.



Microcontrolador empleado, el Z8 de Zilog

Leonardo no ha optado por esta solución, ya que encarecería ligeramente el coste final en igual cantidad que la diferencia entre un teclado bastante malo y otro que, sin ser una maravilla, funciona correctamente y es de mayor calidad.

Habrá, pues, que tener un poco de cuidado, y no ser demasiado ahorrativo en la elección de teclado. Recomendamos que el modelo más barato que elijáis sea alguno de la marca Chicony, que viene a costar unas 2.500 ptas. Por supuesto, si se elige un teclado ergonómico, y si encima es mecánico, pues mejor que mejor... Podemos asegurar, no obstante, que la compatibilidad se cumple con más del 95% de los modelos existentes (todos aquellos que no se vendan "al peso").

(Nota: no podemos especificar marcas concretas de los modelos que han ocasionado problemas en la fase de pruebas, ya que precisamente han sido aquellos que no poseen marca los que han dado problemas).

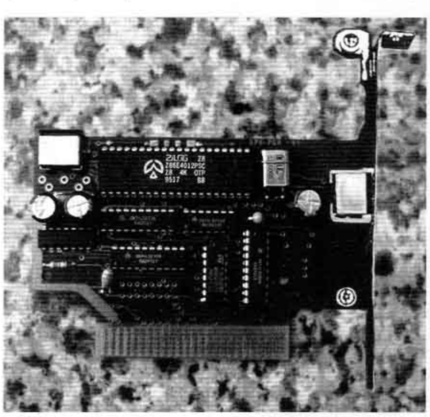


Teclas especiales del MSX (GRAPH, CODE y SELECT) y dónde quedan en el teclado de PC exactamente (ALT, CONTROL y BLOQ DESPL, respectivamente). Esta es la programación estándar que puede ser ampliada (como comento en el artículo, se pueden añadir teclas en las que quedan libres, previo aviso a Padial)

MSX, al pulsar una tecla, presenta la fila y la columna correspondiente a la tecla (se mapean mediante esa codificación) en dos puertos, el AAh y el ABh respectivamente. Dichos puertos están presente tanto por *software* (a la hora de programar) como por *hardware* (se pueden detectar y sustituir); el nuevo interfaz fundamenta su funcionamiento en interceptar dichos puertos, y superponerse a los mismos.

Sin embargo, en un MSX tR el puerto que representa las columnas

Internamente, un teclado consta de una matriz de contactos (que se cierran por cada pulsación de una tecla) y un codificador de filas/columnas, que es el encargado de ofrecer al ordenador el código correspondiente a la tecla pulsada. Las diferencias entre los teclados más baratos (se encuentran modelos por incluso 1.000 ptas.) y los un poco más caros (2.500 ptas. es el siguiente nivel de precios) empieza, precisamente, por la calidad de dicho codificador, que puede llegar a ser lamentable. Con "lamentable" nos referimos a que es posible que se quede "colgado", repitiendo continuamente el código de la última tecla pulsada, y parezca que dicha tecla se ha quedado enganchada (saldría repetida en la pantalla), si se teclea a demasiada velocidad; la solución que adoptan los controladores de teclado de los PC es resetear el codificador cada vez que se pulsa una tecla, con lo que se consigue que todos los teclados, sea cual fuere el codificador interno, funcione correctamente.



La tarjeta de teclado (al igual que el resto de periféricos MMSX) está preparada para montar con bahía en minitorre y sujetar a la parte trasera. (Montaje de cómo quedaría la tarjeta con la bahía)

Consideraciones finales

Se trata de un proyecto muy bien elaborado, con las altísimas cuotas de calidad que Leonardo alcanza en todos sus productos y una terminación impecable. Su desarrollo ha sido largo (más de año y medio) y con un alto grado de complicación tanto *hardware* (la sincronización con el MSX) como en su desarrollo *software* (con algún que otro abandono...).

La garantía ofrecida es la de costumbre:

- 6 meses de garantía para piezas defectuosas
- Total y completo servicio técnico.

Leonardo ha anunciado ya la intención de realizar otra versión, ésta de 16 bits, en la que se incluiría, además, controlador de ratón PC y puerto serie USB. Será una de las últimas tarjetas a incluir para extraer al exterior (al expansor) todos los elementos internos del ordenador, y construir así un "MSX modular".

Algunas características del chip Z380

El Z380 permite operaciones nuevas como son la multiplicación y división, opera a 32 bits internos y se comunica a 16 bits, acepta todas las instrucciones del Z80 y es compatible con él en la totalidad, de modo que un Z380 suple perfectamente al Z80. Además, por ser un procesador muy utilizado en aplicaciones militares, provoca una no dependencia hacia la disponibilidad del mismo. Y además de estas ventajas existe la que más apreciarán los programadores: el Z380 amplía la capacidad de direccionamiento por slot hasta la cota de 1 Gb por slot; en total puede manejar 4 Gb lineales, de modo que ya es factible el realizar un sistema operativo nuevo y menos limitado.

La placa Z380 va a ser combinada, de modo que el que posea un viejo MSX 2, 2+ ó tR, podrá instalarla en un slot de 8 bits; el Z80 internet quedará inhibido y la nueva BIOS pasará a ser la encargada de manejar el sistema. Esto no es ventajoso ya que se recurre a métodos de multiplexación para, a través de un bus de 8, operar con un procesador de 32 bits. Se pierde velocidad y posibilidades. Esa misma placa podrá ser insertada en el PDS (o slot de 32 bits) del nuevo expansor de Padial, de modo que en dicho expansor ya podría operar a 32 bits y controlar los 3 slots de 16 bits para placas de vídeo, sonido, etc. Esto provoca que el MSX modular sea una realidad.

La tarjeta Z380 consta de un Puerto Dual de E/S de 64Kbx16, destinado a intercambiar la información entre Z380 y sistema (a velocidades hasta ahora nunca vistas en el MSX), una BIOS, y los bancos de memoria RAM en la parte superior de la tarjeta (no los confundamos con la memoria RAM del sistema; estos bancos, que en total suponen 1 Mb de RAM, son para uso interno del Z380, una caché, para entendernos).

Rafarel Corrales

La plataforma MSX en Natal/RN (Brasil)

Continuando con nuestra serie de reportajes dedicados a Brasil, en esta ocasión os hablaremos de Ítalo Valério, probablemente uno de los usuarios más conocidos y más activos en su país, quien en los últimos años no ha parado de promocionar el MSX acudiendo a ferias, programas de radio y televisión, con artículos en la prensa, etc.

■ Las imágenes de este reportaje han sido digitalizadas del vídeo "Vendo pra crer" con el Video9000.


INFORMÁTICA
TRIBUNA
Acredite se quiser: o "velho" MSX pode ganhar do Pentium
Antigos micros voltam à cena no mercado brasileiro, com a fabricação de uma nova placa, 100% mais rápida que a anterior
MSX NA REDE
Usuário pioneiro aprova avanço tecnológico do MSX
Professor universitário edita aulas no antigo sistema
QUANTO MAIS USUÁRIOS, MAIS VÍRUS / PÁGINA 3

Portada del suplemento de informática del diario Tribuna do Norte (19/1/1998)

El pasado 19 de enero volvía a salir en la portada del suplemento de informática del diario Tribuna un artículo sobre el MSX, cuyo titular decía: "Acredite se quiser: o "velho" MSX poder ganhar do Pentium".

Tribuna do Norte es el diario de mayor circulación del estado de Rio Grande do Norte, y ya han sido varios los artículos que han dedicado al MSX. En esta ocasión, uno de los artículos trata de la nueva placa 2+ turbo desarrollada por CIEL en 1997. Esta


1994. Primera muestra de Ítalo en la I Muestra de Tecnología del SEBRAE. Aquí utilizó el MSX para mostrar el funcionamiento de su placa auxiliar de lector CD.

placa, probada por Ítalo Valério, trabaja aproximadamente un 100% más rápido que la versión 2.0 (MSX2). Posee salida de sonido estéreo, con chip de sonido Yamaha, y utiliza SIMMs de PC para memoria RAM. Según comentan en el diario, Ítalo hizo una prueba a modo de comparación, entre el MSX2+ turbo y un PC Pentium 133 con 16Mb RAM y HD 1.2Gb. La prueba consistió en mostrar una serie de imágenes -revistas multimedia- en ambos ordenadores, con disquetes en el caso del MSX y CD en el PC. Los resultados obtenidos en cuanto a velocidad de acceso fueron favorables al MSX.



27/10/94. Feria de Industra del Comercio de Rio Grande do Norte, donde Ítalo estuvo presente con el stand de la Asociación de Inventores de RN.


Ítalo en una de las entrevistas a la cadena TV Tropical.

También comentan que un constructor, Leonaldo Bezerra, fue el primer usuario del estado de RN que adquirió la placa MSX2+ turbo. Según este usuario, admira su capacidad para realizar trabajos en vídeo, su coste y su practicidad a la hora de programar.

Como ejemplo de que los antiguos MSX pueden ser una tecnología alternativa, comentan el caso de Roberto José Monteiro, un profesor universitario de la UNP (Universidad Potiguar) de Natal-RN. ingeniero especializado en Mecánica de los Fluídos, que utiliza el MSX para mostrar imágenes en sus clases, incluyendo animaciones y sonido. También emplea el MSX para cálculos, acceso al Videotexto para consulta de saldos bancarios, etc.



Roberto José se considera un verdadero usuario de informática aprovechando completamente el soft y rendimiento de la máquina.

Ítalo Valério Pereira Gomes es técnico en electrónica y es miembro de la Asociación de Inventores de Río Grande do Norte, lo que le ha permitido, quizás, promocionar el MSX en todas las ferias y congresos a los que ha acudido con la asociación.

Ítalo nos ha enviado también una edición especial dedicada a nosotros del video "Vendo pra crer 1998", en la que muestra




Ítalo fue noticia en los informativos en varias ocasiones. Aquí lo vemos en una de las entrevistas dadas a la TV Tropical, hablando sobre su placa auxiliar de CD.


La placa auxiliar de CD inventada por Ítalo permite instalar un lector de discos compactos en prácticamente cualquier equipo de sonido (lógicamente en aquellos modelos que no incluyan ya lector de CD) sin ninguna modificación en la estructura del equipo.




Ítalo junto a su amigo el profesor Roberto José, posando para el fotógrafo y periodista del diario Tribuna.




III Muestra de Tecnología (SEBRAE). 24 al 27 de Septiembre de 1996. Bajo el lema "democratización de la informática" presentaron el MSX como ordenador alternativo.

de una forma completa y resumida todo su trabajo dedicado al MSX en los últimos años. Hemos querido dedicar estas dos páginas de la revista a mostrar algunas imágenes del vídeo en cuestión, ya que sin duda os sorprenderá ver todo lo que este usuario ha hecho (lamentamos que la calidad del video no sea muy buena, pero ha sufrido varias copias, e incluso nosotros hemos tenido que convertirla posteriormente de PAL-M brasileño a PAL).

La cinta muestra reportajes, entrevistas, experiencias e imágenes con usuarios y empresas que optaron por usar el MSX en sus negocios, todo ello en la ciudad de Natal, estado de Río Grande do Norte.

Por ejemplo, en junio de 1997 se iniciaba la instalación de un simple MSX1 en una empresa para el control de ventas, deudas, caja, stock, mantenimiento... Anderson Reis fue el creador del programa para controlar todo ello, y los resultados fueron más que satisfactorios y, a pesar de las limitaciones del equipo, sorprendió incluso a analistas de sistemas y profesionales del área. Esto demuestra, una vez más, las diversas utilidades que se le pueden dar al MSX. Un simple MSX1, en esta ocasión, con unidad de disco le sirve perfectamente a esta empresa para llevar la contabilidad de su negocio.

Otro caso es el de MOG, una empresa dedicada a la distribución de alimentación, que utiliza el MSX desde 1995. Después de algún tiempo usando un MSX 1.1 vendieron el 486, pues ya no lo necesitaban. El uso que le dan al MSX se basa principalmente en llevar las cuentas de la empresa con sus clientes.

Además del video, Ítalo nos ha enviado también el S-point 97, que es un programa visualizador de pantallas -estilo multimedia-, en modo manual o automático, que reconoce automáticamente las imágenes de screen 8, 11 y 12 y las va visualizando en pantalla. ■

Italo Valério P. Gomes
R. Joana D'arc, 1764, Candelaria,
Natal-RN (Brasil)
CEP:59065-620
valerio@eol.com.br

Más información sobre el diario Tribuna:
http://www.tribunadonorte.com.br





El MSX estuvo presente en la feria celebrada en el SEBRAE-RN, donde tuvo lugar una exposición de todo tipo de inventos (había un detector de armas, detector de tensión por aproximación,...). Ítalo asistió como miembro de la Asociación de Inventores de Natal.





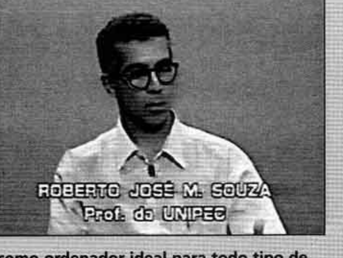


También estuvo presente en dos áreas, una la de electrónica y otra la de informática, donde estaban sus ordenadores MSX. En la foto superior, el informativo "Aqui agora" daba la noticia. Sobre estas líneas, aparecen el presidente de la Asociación y el coordinador del SEBRAE, respectivamente, y los ordenadores de Ítalo.




En las imágenes, el XXIX Congreso Nacional y XVI Feria Internacional de Informática y Telecomunicaciones.



Ítalo, Roberto y Renata en el programa de TV "Opiniòn local" en donde hablaron del MSX como ordenador ideal para todo tipo de trabajos. Los tres mostraron en el programa sus trabajos realizados con el MSX.

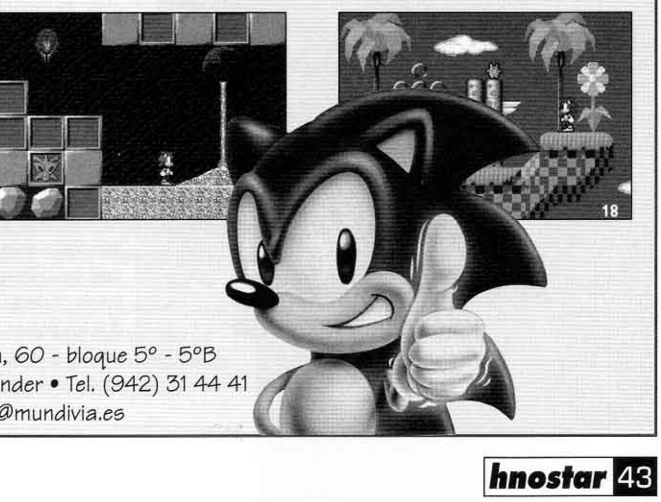



En la primera imagen Ítalo es entrevistado en otro programa de televisión (TV Gazeta de Alagoas) en esta ocasión en el estado de Alagoas, en Maceio (24/02/97). Las otras dos imágenes fueron tomadas durante su intervención en un programa de radio.

SONYC

¡PIDE AHORA EL GRAN JUEGO DEL AÑO!

Juego para MSX2+ / turbo R
Música MSX Music / Moonsound
Instalable en disco duro
Etiquetas y manual a todo color



PEDIDOS:
Manuel Pazos
C/. Gral. Dávila, 60 - bloque 5º - 5ºB
39006 Santander • Tel. (942) 31 44 41
email: mpazos@mundivia.es

El tan esperado emulador de Turbo R para PC ya se encuentra disponible en Internet

http://msx.ml.org

www.geocities.com/Hollywood/Lot/1960

El tan esperado (por algunos) emulador de Turbo R ya está disponible, al menos, en primera versión. Hemos encontrado dos páginas donde se puede encontrar dicho emulador así como información del mismo, que son la Web de Plot (en construcción pero con la parte del emulador disponible) y la brasileña Maurizio's Page.

En la página de Plot podemos encontrar información detallada sobre este nuevo emulador, denominado FreeMSX v.011 (Lo de "Free" hace referencia a que es un programa *freeware*, es decir, que no hay que pagar nada por usarlo). El emulador funciona sólo bajo Windows y, al haber sido desarrollado bajo esta plataforma, se ahorra memoria y recursos.

Los requisitos mínimos para ejecutar el emulador son los siguientes: procesador 80386, 4Mb de RAM y Windows 95 o NT 4.0; aunque se recomienda: Pentium, 32Mb de RAM y Windows 95 o Windows NT 4 Sp3. Este programa emula lo siguiente: Procesador R800/Z80, chip de vídeo V9958, chip de sonido PSG, SCC, MSX Music y MSX Audio, ratón (en desarrollo), joystick, disco, casete y Kana-ROM (caracteres japoneses). En la página de Plot podemos encontrar un fichero de texto con información más completa.

Por otro lado, en la página de Maurizio podemos bajarnos también este emulador, en la misma versión que el anterior.



"MSX World Datas" la web francesa que pretende convertirse en el museo del MSX

http://wwwperso.hol.fr/~pbezon/

Sorprendente puede resultar acceder por primera vez a esta página y ver cuáles son las intenciones de su autor.

Tal y como se nos explica en su página, el objetivo es recuperar toda la historia del MSX, desde sus comienzos (6 de junio 1983) hasta el presente y publicarlo todo en un CD ROM. Contar la historia del MSX en todos estos años a través de imágenes y texto no es tarea nada fácil pues hay que contar con que hay más de un centenar de modelos de ordenador MSX, otro tanto o más de desarrollos hardware, revistas de todos los países, ferias, usuarios relevantes, grupos, clubs, etc. Se trata, sin duda, del primer proyecto serio de este tipo.



Hasta la fecha el autor ha realizado 2 CD ROM con la información que ha obtenido (importante destacar que el CD ROM es sólo de información y no incluye juegos), los cuales se podrían resumir en: más de 5000 ficheros de música (PSG, MSX Audio, MSX Music, Moonsound...), más de 2500 imágenes en formato MIF (formato de compresión gráfica de origen francés) de juegos y gráficos, más de 1200 ficheros MIDI, más de 500 fotografías para GFX9000 en formato MIF, más de 500 utilidades variadas, más de 250 cubiertas de revistas de todos los países, más de 200 discos musicales, y también demos, animaciones y ficheros de texto en varios idiomas.



En la página de este usuario francés podemos ver algunas imágenes de ejemplo de lo que contienen los CD, como fotografías variadas de ordenadores MSX o portadas de revistas de varios países.

La página cuenta con colaboradores de varios países, los cuales le proporcionan material de todo tipo, aunque la sección de las revistas no está muy completa ya que, por ejemplo, en la sección de España sólo se nombran la MSX Club y MSX Extra, faltando revistas como Input MSX o Mundo MSX. Es por ello que el autor, Philippe Bezon, todavía no ha parado de trabajar y sigue recopilando toda la información que puede, por lo que además pide ayuda a los usuarios para que le proporcionen material de cualquier tipo.

Software para MegaSCSI

http://133.16.39.26/~natsumi/index-e.html

En la Web MSX Room!, coordinada por el japonés K. Senba queremos destacar la sección de software de la misma, en la cual encontraremos interesantes utilidades para el interface japonés MegaSCSI.

Lo más destacable son las utilidades que permiten visualizar películas en formato EVA en el MSX, con una velocidad de 10 frames por segundo (tamaño 128x106) y sonido PCM a 15kHz. Para ello se han desarrollado rutinas especiales en lo que se conoce como EVA Basic (sólo para Turbo-R) .



También hay un curioso emulador de un juguete llamado "Kodomo No Omocha", una especie de micrófono en el cual grabas tu voz y luego sale repetida al revés.

Relacionado de nuevo con las animaciones tenemos el MSX Director, una utilidad para crear animaciones de la manera más sencilla. Podemos encontrar animaciones de ejemplo para este programa en la misma página.

Más cosas curiosas que encontramos en esta página son un salvapantallas, utilidades para convertir de un screen a otro, prestando especial atención al screen 3. La importancia del screen 3 es que permite realizar animaciones a pantalla completa, incluyendo sonido. Hemos tenido la oportunidad de ver estas animaciones y resultan sorprendentes. La calidad no es muy buena, por supuesto, aunque situados a una cierta distancia del monitor la animación se ve perfectamente.



En la Red podemos encontrar numerosas páginas dedicadas a los juegos de MSX

www.fortunecity.com/skyscraper/data/350/main.htm

Bajo el nombre de "MSX Gamespage", se encuentra una página dedicada por completo a los juegos de MSX. Hasta la fecha se pueden "bajar" un total de 88 juegos, de los cuales 6 de ellos son para MSX2.

Los juegos son para el emulador de PC (extensión .ROM), aunque hay una colección de ellos que se pueden ejecutar en un PC (DOS/Windows 3.1/Windows 95) sin necesidad de poseer ningún emulador, ya que han sido compilados directamente.

En la página también podemos encontrar algunos emuladores, tanto para PC como para Macintosh.

Además el autor de la página ha creado una sección denominada "High Scores Contest", una especie de competición (sin premios) entre los jugadores que más alta puntuación logren en 10 de los juegos propuestos.



http://alabi.upc.es/~f2464523/msx/games.htm

Otra página repleta de juegos para MSX es la denominada "MSX Games". En esta ocasión nos encontramos con una completa clasificación de los juegos por compañía, año, tamaño, etc. los cuales podemos conseguir directamente en su página (la bajada de los ficheros se realiza por un enlace a un lugar FTP).

Tenemos varias categorías: juegos .ROM de MSX1/2 (para los emuladores), imágenes de disco con juegos para MSX1/2 , juegos para MS-DOS, una sección especial para los juegos de Konami y hasta una sección de pokes.

www.geocities.com/SiliconValley/Way/3505/

Charin's MSX Homepage es una de las páginas dedicadas a los juegos de MSX sin duda más trabajadas, tanto por la gran cantidad de información que ofrece, como por el diseño de la página.

La página está realizada por un usuario de Brasil, por lo que encontraremos muchos juegos para MSX comercializados por compañías españolas como Dinamic, Opera, Topo, etc. Además de juegos de MSX1 hay juegos de MSX2, sección de emuladores, utilidades, juegos 3D (tipo Alien8 o Abadía del Crimen), y aventuras gráficas. La novedad de esta página es que, pese a no haber una gran cantidad de juegos, los que hay tienen cada uno una imagen del mismo, información y, algunos hasta los mapas del juego (obtenidos algunos de revistas brasileñas de MSX). Esto puede ser de gran ayuda para aquellos que quieran ver el final de un juego que se le resistía.





Una cosa a favor de esta página es que, a pesar de contar con una gran cantidad de gráficos, la página se carga relativamente rápido en el navegador.

Por otra parte, la página es renovada con cierta regularidad, al menos un par de veces al mes, lo cual es de agradecer, pues últimamente parece que las páginas Web dedicadas al MSX están paradas, algunas desde hace meses, salvo ciertas excepciones (por desgracia nosotros tenemos este problema con nuestra página, pero es que no tenemos tiempo para todo...)

Actualizaciones de soft

www.msx.ch/sunriseswiss/

En la página de Sunrise Swiss encontramos con cierta regularidad actualizaciones de utilidades para Moonsound, GFX9000 y el interface IDE.

Para GFX9000 la novedad es el programa V9990 BMP Loader v.0.80, un programa que, como su propio nombre indica, permite visualizar imágenes BMP con el Graphics9000.

Para Moonsound tenemos nuevas versiones para los editores musicales, como la 1.06 del MoonBlaster Wave, ó la versión 1.05 del *driver* Wave para Basic. Por otro lado podemos encontrar la versión 0.02 del programa WavPlay, que permite escuchar ficheros .WAV con el MoonSound.

Más *soft* para Moonsound

En la página de N.W.O. podéis encontrar información y nuevas utilidades para el Moonsound, interface SCSI Novaxis y GFX9000. Después de que Remco Schrijvers dejara de desarrollar los programas editores MBWave y MBFM, NWO tomó el relevo y desde 1997 se encarga de ir mejorando los programas poco a poco.

Lo último que tenemos para Moonsound es la versión 1.06 del editor Wave, y en la página podemos leer una extensa información de la misma. También nos cuentan qué piensan incorporar a las próximas versiones: función Tone Copy, más *patterns*, más facilidad para usar MIDI con el OPL4...

www.proshop.nl/harlingen/nwo.html

Cierre de LuzNet BBS

A finales del mes de enero de este año la gente que habitualmente conectaba a la BBS LuzNet se encontró con que ésta ya no estaba operativa. Puestos en contacto con su operador, Javi Lavandeira, éste dio la noticia de que había cerrado definitivamente la BBS. Parte de la culpa la ha tenido sus problemas con el OS/2 y también quizás su trabajo.

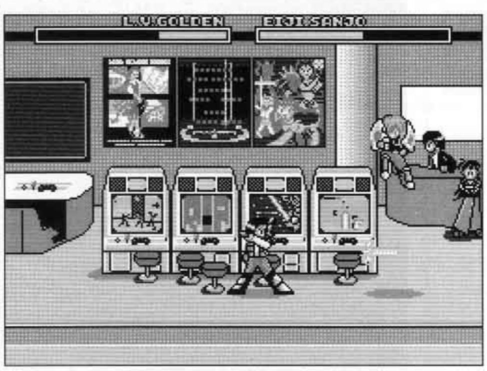
Ahora los usuarios usan como alternativa otra BBS, Conecta2, en donde también se dispone de las áreas de MSX. El teléfono de **Conecta2** es el: 93-359 85 56.

Fighter's Ragnarok

Un nuevo juego de lucha procedente de Japón, al más puro estilo *Street Fighter*

De nuevo nos llega, procedente de Japón, otro juego de lucha tipo *Street Fighter* o, mejor dicho, tipo *South Tows Hero*, comentado en esta revista hace unos meses. Tras cargar el juego primero se nos presenta una pequeña historia del juego y después se nos describen a los participantes de esta especie de torneo que vamos a disputar. La calidad gráfica es, sin duda, lo más destacado del juego, pues continuamente nos salen gráficos de los personajes casi a pantalla completa y con gran detalle.







Pantalla que aparece después de cada batalla y que muestra al jugador vencido y al vencedor. Aquí, el pobre de DoraOmon ha sido vencido por el ninja Rohga Fukuma.

Tras la presentación entramos en el menú principal, donde tenemos cinco opciones en total:

-Story: Es el modo del juego en el que elegimos uno de los siete personajes disponibles y debemos ir derrotando uno tras otro a modo de torneo, para llegar a ver el final del juego.

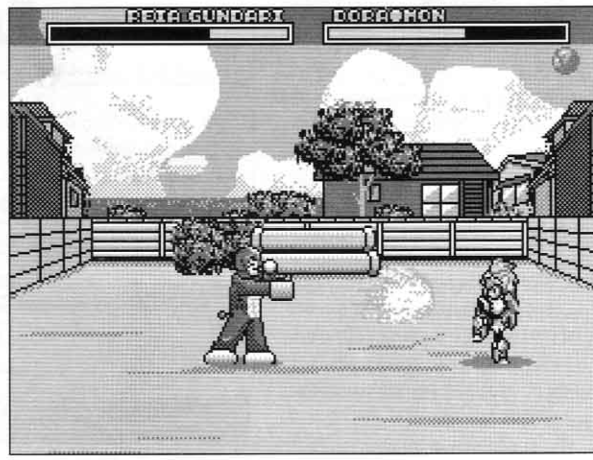
-Vs COM: Podemos disputar combates simples contra el ordenador. Elegimos un personaje y otro para el ordenador. También podemos elegir el escenario en el cual tendrá lugar la lucha. Decir que en el modo "Story" cada personaje tiene asignado un escenario distinto, cada uno asociado a un personaje, y los tendremos que recorrer todos.

-Vs Player: Para jugar contra otro jugador. Sin duda, una de las opciones más divertidas.

-Music Mode: Podemos escuchar todas las melodías del juego. Resaltar que la música está muy bien realizada y acompaña muy bien durante el juego.

-Option: A través de unos gráficos podemos seleccionar la velocidad del juego (es decir, la velocidad con la cual se mueven los personajes), el nivel de dificultad y si queremos música de fondo o no. Desde luego, este menú de selección resulta muy original.

Pasemos al juego en sí. Como ya se ha dicho, se trata de un juego de lucha. Tenemos un total de siete personajes diferentes para elegir. Como siempre, cada uno de ellos tiene unas características diferentes, sobre todo en cuanto a los golpes y poderes especiales. Resumimos a continuación las principales



DoraOmon en plena batalla contra Reia Gundari. El escenario será conocido para aquellos que conozcan la serie de dibujos animados Doraemon

características de cada uno de ellos:

-Eiji Sanjoo: Su arma son los cuchillos que lanza. También posee unos puños bastante efectivos.

-Reia Gundari: Esta chica de larga melena tiene la capacidad de formar una especie de aureola a su alrededor que la protege de golpes y que además es dañina. También lanza ráfagas de fuego.

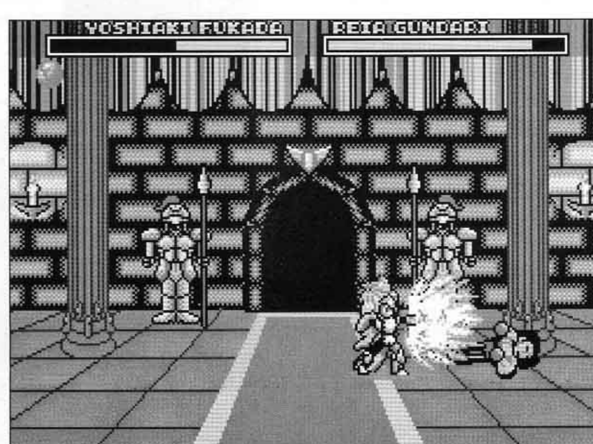
-Reen Garzey: Lanza una ráfaga con forma de paloma o algo parecido. También tiene una potente y rápida patada.

-Rohga Fukuma: Es el luchador ninja. Destaca, sobre todo, su gran velocidad de movimientos. Además, lanza unas dagas de fuego.

- L.v. Gölden: Una especie de luchador con partes de robot. Tiene una gran variedad de golpes, desde ráfagas de fuego para los lados y arriba, hasta una semi-transformación en pájaro muy potente. También es muy ágil de movimientos.

-Yoshiaki Fukada: Éste personaje, junto al siguiente, es uno de los más graciosos del juego. Éste es un boxeador en el que destaca su musculatura frente a unas piernas super delgadas. Por supuesto, propina golpes con los guantes de boxeo. Resultan muy cómicos todos sus movimientos, tanto cuando se agacha como cuando recibe un golpe (momento en el que parece que se le van a salir los ojos).

-DoraOmon: Al parecer se trata del "padre" de Doraemon (el gato cósmico). Quien no lo co-



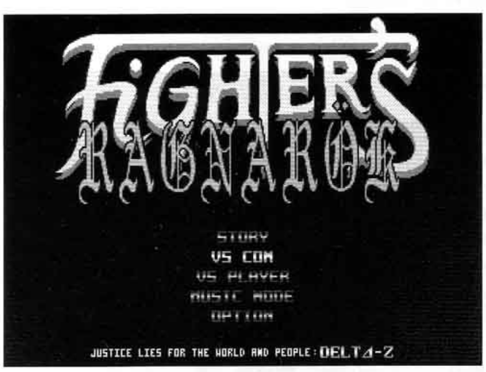
Reai Gundari usa sus poderes contra el boxeador Yoshiaki Fukada, tumbado en el suelo por el golpe recibido. El escenario del castillo es donde tendrá lugar la batalla contra el enemigo final si jugamos en el modo "Story"



Este es el menú de opciones del juego. Las selecciones de nivel, velocidad y música se realizan moviendo con los cursores los distintos gráficos



Este es el menú para escuchar las melodías del juego. Mientras suena la música los personajes del juego se mueven (bailando, o algo parecido)



nozca, decir que Doraemon es una serie de dibujos animados (japoneses, claro) en el que el protagonista es un gato azul que saca cosas del bolsillo y que viaja en el tiempo subido en una alfombra mágica. Este personaje lanza patadas, bolas de fuego y hasta se puede montar en la alfombra y volar.

A parte de los personajes también podemos elegir los escenarios en los cuales tendrá lugar la lucha, teniendo un total de nueve distintos para elegir: sala de máquinas, bosque, calle, sala de videojuego, playa, patio (el patio de la serie de dibujos Doraemon) y diversas salas interiores.

Los movimientos del juego son muy rápidos teniendo en cuenta que los personajes tienen un tamaño bastante aceptable. Los gráficos están realmente bien, teniendo buena definición, variedad de disparos y hasta detalles cómicos como en el caso del boxeador. Los escenarios también están bien realizados y con gran detalle. Destacar, como ya dije al principio, los gráficos de presentación de los personajes. También al vencer en cada combate nos sale el gráfico del vencedor y del derrotado (éste último lo ponen en modo de caricatura, algo así como los personajes *deform* del Snatcher).

En el modo *Story* elegimos a un personaje y con ése debemos derrotar a todos los demás. Tras lograrlo aún nos tendremos que enfrentar a otro enemigo más al final y aún a uno final, ya el definitivo. Decir que puede resultar relativamente fácil llegar al final del juego, pero quizás lo más divertido del juego es jugar contra otro jugador. Decir también que hay que aprender, como en otros juegos de este estilo, las combinaciones de las teclas que nos permiten realizar golpes especiales; como siempre, es cuestión de práctica y de mirar cuáles son los golpes que puede dar cada personaje.

En definitiva, se trata de un juego en el que destaca el gran cuidado gráfico así como la música.

Un defecto del juego es que tarda un buen rato en cargar debido a la cantidad de gráficos que debe cargar. Una buena forma de evitar estas esperas es instalando el juego en disco duro, pues así irá de maravilla. ■

Alvaro Tarela

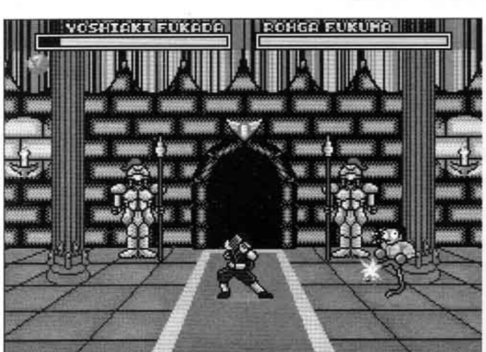
información

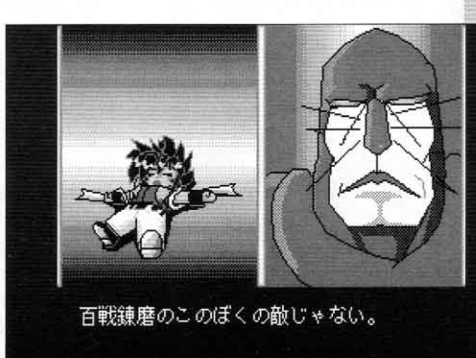
casa Delta Z **tipo** lucha **música** MSX Music **sistema** MSX2 **formato** 1x2DD

los personajes del juego

A continuación os mostramos los siete personajes que forman en juego. En realidad faltan dos más, que son los enemigos finales, pero éstos sólo aparecerán en el modo "Story" una vez que hayamos derrotado a estos siete.







Be-Bop Bout

Nueva versión de este atípico juego de cartas y lucha, importado desde Japón por MSXMEN



Los gráficos del juego son realmente espectaculares, destacando el gran tamaño de los personajes así como sus movimientos

MSXMEN (grupo de los creadores del "Eurolink") distribuye este juego procedente de Japón. Realmente el juego no es nuevo en sí, pues data de 1994, pues el juego que nos ocupa se trata en realidad de una nueva versión del mismo. El juego se presenta en un disco con etiqueta en color y un manual traducido al español con las instrucciones del juego.

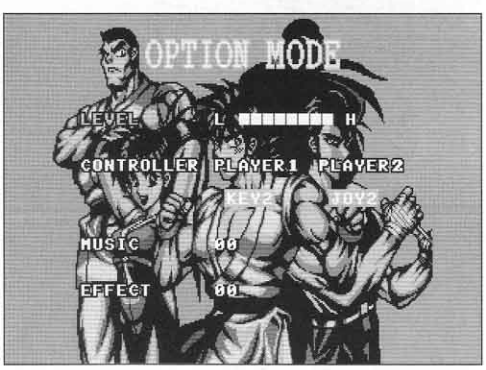




La primera vez que uno ve el juego queda sorprendido, pues se parece a un juego de lucha tipo *Street Fighter* y con unos personajes realmente enormes y con gran calidad gráfica. Luego uno se lleva una pequeña decepción al comprobar que "no es oro todo lo que reluce" y que detrás de esta "fachada" se encuentra una especie de juego de cartas.

Si esperamos un poco tras cargar el juego, podremos ver una demostración del juego. En ella podemos constatar la gran calidad gráfica del juego, los movimientos de los personajes, así como unas cartas por la parte inferior de la pantalla que se van moviendo y cambiando rápidamente. Realmente me va resultar un poco difícil comentar el juego pues todavía no entiendo muy bien algunas cosas del juego, a pesar de que el manual está traducido al español y cuenta con bastantes gráficos explicativos. En el menú principal tenemos las opciones de jugar contra el ordenador, contra otro jugador y también podemos configurar el juego para seleccionar el nivel de dificultad, los controles (joystick o teclado) y escuchar los efectos de sonido y las músicas.





Menú de opciones del juego, en el cual podemos seleccionar los controles de los jugadores, dificultad y escuchar la música

El juego es más o menos un juego de cartas de modo que según las cartas que tengas podrás propinarle golpes a tu enemigo. Tenemos cuatro cartas en total de las cuales seleccionamos una. Antes de nada, decir que el juego transcurre en tiempo real, es decir, que mientras nos ponemos a mirar las cartas que tenemos, las seleccionamos, movemos, etc., nuestro enemigo estará haciendo lo mismo o ya nos estará dando golpes. En cuanto al tipo de cartas que tenemos, éstas son: puñetazo y patada, carta de ataque, ataque especial, defensa y carta de combinación (una especie de ataque configurable por el jugador). La particularidad del juego es que podemos juntar cartas (siempre que lleven una numeración correlativa) para realizar ataques más potentes. Es cuestión de leerse bien el manual y de practicar un poco para cogerle el "truquillo" al juego.



El juego transcurre en "tiempo real" por lo que es necesario seleccionar las cartas rápidamente para derrotar al adversario



En el modo "Story" seleccionamos a uno de los cuatro personajes disponibles: Raiko, Ryoko, Goda y Saeba y tendremos que vencer a cada uno de ellos en un escenario diferente. Existe un enemigo desconocido, denominado Mask, the Fire, que quizás sea el enemigo final. Si perdemos alguna de las batallas, contamos con la opción de continuar el torneo.

Los gráficos es lo más espectacular del juego, pues además de contar con una gran calidad son de un tamaño enorme. También hay que destacar la buena velocidad del juego, así como los movimientos de los personajes y también sus golpes. Por supuesto, la música no falta durante todo el juego y ameniza muy bien.



En conclusión, se trata de un buen juego con unos gráficos muy buenos pero que particularmente no me gusta por el modo de juego a base de cartas. Es una pena que contando con unos gráficos y movimientos tan bien realizados no se hubiese hecho un juego para "jugar de verdad", con los cursores, al estilo de los juegos de lucha normales; si así fuera, estaríamos hablando de un juego espectacular. ■ **Alvaro Tarela**



información

casa Marz's Projects, 1994-1997 tipo lucha/cartas música MSX Music sistema MSX2 formato 1x2DD precio 1.000 ptas. distribuye MSX-MEN



Arranger V

Disco musical para Moonsound del grupo Zodiac, que sale al mercado después de tres años

Llevamos meses, más de un año diría yo, detrás de este disco musical, y al final no puedo decir que ha valido la pena, pues me esperaba algo más de un grupo como es, o fue, Zodiac. En realidad, tiene su justificación, pues aunque este disco ha sido lanzado a finales de 1997 se comenzó a desarrollar en 1994. Tendría que ser, pues, el primer disco de músicas para Moonsound, pero ha salido tres años después... Por aquel entonces, como algunos recordarán, sólo estaba disponible la versión FM del Moonblaster (la versión WAVE saldría meses más tarde), así que en este disco de las 25 composiciones que hay, 21 son FM. Eso sería lo de menos, lo peor es que algunas de las composiciones ya las conocemos o tenemos... Y no comprendemos cómo es posible que este disco cueste precisamente el doble que el resto, especialmente teniendo en cuenta todo lo anterior. No quiere decir todo esto que sea un mal disco, no, al contrario, incluso se lo recomiendo a todos aquellos a los que les encante el YS, dada la gran influencia de éste en todo el disco.

Ruud van de Moosdijk y Mike Dammer son los autores de este disco, aunque nos vamos a encontrar también con algunos temas realizados por Bart Roymans.

Aunque en un principio iba a ser distribuido por Sunrise Hardware Service, al final lo hemos conseguido a través de Stichting Sunrise, quienes lo están distribuyendo en Holanda (en España lo podéis adquirir a través nuestra). La etiqueta del disco (realizada hace ya tres años) aparece con el título "MoonSounds", pero sabed que se trata del disco "Arranger V".

Nada más cargar el disco nos encontramos con una pantalla, en la que vemos un dibujo del YS, donde podemos seleccionar el modo de pantalla 50/60Hz. Después de los créditos nos aparece la pantalla que vamos a tener para reproducir las músicas. Con los cursores arriba y abajo seleccionamos el título que deseamos reproducir (hay dos páginas). En la parte inferior tenemos unos botones con el PLAY, STOP, PAUSE, elección de título aleatorio, avance/retroceso de página, selección de Hz., STOP y SALIR.

Hay un total de 18 títulos para seleccionar, que son los siguientes:

- *Cryogenity* (Ruud, 1995), lo ideal es escucharla a 60Hz.
- *Salmon Castle.* YS II (Ruud)
- *Alone Battle.* YS II. (Bart R.)
- *Feedback Theme* (Ruud)
- *Morning Grow.* YS I. (Ruud)
- *JDK Theme.* YS III. (Bart, 1995)
- *Pathetic Story.* YS II. (Bart, 1995)
- *Varestyn*
- *P.O.D.*
- *Be careful.* YS. (Ruud)
- *Lotus Turbo Challenge II* (Ruud, 1992/95)
- *Valerie's Theme.* (Ruud, 1995)
- *In the memory.* YS I. (Ruud)
- *Fountain.* YS I. (Ruud)
- *Prolog IV.* Illusion City. WAVE.
- *One night in Neo Kobe City.* SD Snatcher. WAVE.
- *Plug'n Pray.* (Ruud). WAVE.

Después de salir de esta pantalla nos vamos a encontrar con una demo final con música de fondo. ■ **Jesús Tarela**

información

casa Zodiac, 1994-1997 tipo Musical música Moonsound sistema MSX2 formato 1x2DD precio 950 ptas. distribuye Club Hnostar



Aunque en la etiqueta del disco se indica sólo "MoonSounds", en realidad el título del disco es "Arranger V" y fue desarrollado en 1994, aunque no salió hasta 1997

Renta 96 Abreviada

Utilidad para realizar la declaración de la Renta

Hacía bastante tiempo que no comentábamos una utilidad en esta sección. En esta ocasión se trata de un programa para realizar la declaración de la renta, realizado por Pedro Cruz (firma como P.C.M.), que viene a ser algo así como el programa PADRE pero para MSX.

Este programa lo descubrimos en el pasado encuentro de usuarios de Madrid, donde el programador nos mostró cómo funciona el programa y sus características.

Se trata de un sencillo programa (a nivel gráfico) pero bastante completo. Cuenta con varios menús donde introducir los datos necesarios, que luego el programa se encarga de procesar para realizar todos los cálculos que sean necesarios. También cuenta con la opción de guardar y recuperar los datos en disco.

Los menús donde debemos introducir datos son: Rendimientos del trabajo, Rendimientos de la vivienda habitual y demás inmuebles urbanos, Rendimientos de capital urbano, Base liquidable regular, Deducciones de la cuota y Resultado de la liquidación. Ya se está trabajando en la nueva versión del programa, Renta 97, aunque el programador está esperando a que se hagan públicas las modificaciones de la Renta de este año. El programa es gratuito y para conseguirlo debéis poneros en contacto con el autor del mismo.

Por cierto, el autor de la utilidad ha usado el programa para realizar su propia declaración de la Renta y ¡le ha salido a devolver! ■ **Alvaro Tarela**



Esta es una de las pantallas que debemos rellenar con nuestros datos. El programa se encarga de realizar los cálculos

información

casa P.C.M., 1997 tipo aplicación sistema MSX2 formato 1x2DD precio gratuito distribuye Pedro Cruz • Apartado 17. 02080 Albacete. ☎ 967 52 39 45

3D Car Action
F-nano2'

Versión promo de la nueva versión de este trepidante juego de coches/naves en 3D

No hace mucho, concretamente en el número 39, en estas mismas páginas comentábamos un juego aparecido en el año 94 en Japón, distribuido en aquella época por Takeru. Era la primera parte del juego que comentamos en esta ocasión. El juego se llama prácticamente igual, tan sólo que han añadido un apóstrofo (') al final del título, lo que puede provocar que casi pase desapercibido al poder confundirlo con la primera versión.

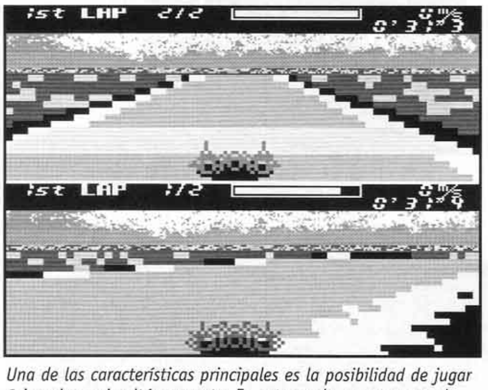
El juego, sólo disponible para Turbo R, trata de una competición de coches (más que coches parecen naves), que alcanzan velocidades impresionantes.

Al ser esta una versión promo sólo podremos jugar en el primer circuito de la primera fase (1-1), aunque nos permite jugar en todos los modos disponibles.

Por ejemplo, una de las ventajas, algo que ya incluía la versión anterior, es la posibilidad de jugar 2 jugadores simultáneos, lo que lo hace mucho más entretenido. El aspecto gráfico es el mismo, es decir, gráficos bastante pixelados.



Esta es la tabla de opciones que, como podemos observar, es muy similar a la de la anterior versión.



Una de las características principales es la posibilidad de jugar 2 jugadores simultáneamente. En este modo, como se puede ver, la pantalla se divide en dos.



Dentro de las mejoras que nos presenta esta nueva versión, los autores del juego han añadido también a la lista un nuevo vehículo, Caligula.

Diferencias con su predecesor

No son muchas, aunque sí hay algunas. En primer lugar, cambian las pantallas de presentación, de la tabla de records, etc. Por cierto, ahora han aumentado en dos el número de letras a la hora de escribir tu nombre en la tabla de records (los datos quedan guardados siempre en disco, por lo que los records no desaparecen al apagar el ordenador). Las naves son las mismas: Exest, Beatish, Oldforce y Alice, a la que han añadido una más: Caligula. También cambian los personajes, mejor dibujados y con los nombres en japonés. Y han mejorado los marcadores del juego: número de vueltas, velocidad, puesto en carrera, etc., haciéndolos más visibles, y no tan simples como la versión anterior.

En cuanto a las opciones, podemos observar algunos cambios. No hay la opción MODE (Score, Time, Story), quizás por tratarse de la promo, y cambia el número de adversarios (ahora es OFF, FULL que son 5, ALL que son 4 u ON2 donde eliges contra quien quieres competir).

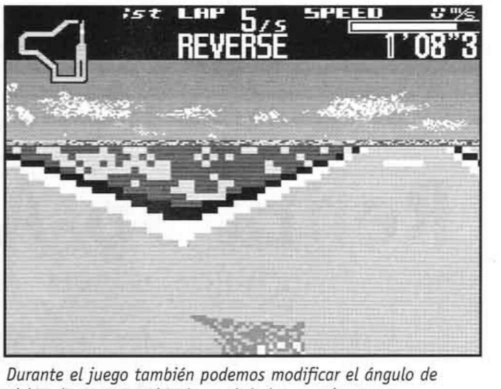


Aunque aquí analizamos una versión demo del F-nano2, en la que sólo es posible jugar en el primer circuito, ya está disponible la versión completa, la cual podrá ser adquirida a través del Club.

También, antes podíamos ver en cualquier momento de la carrera a cualquiera de nuestros contrincantes pulsando las teclas F1 a F5. Ahora eso ha cambiado, para ver en carrera a cualquiera de nuestros contrincantes debemos pulsar las teclas numéricas 1-6 (con 7 y 8 vemos la meta). Y hay una opción nueva, y que podemos girar la vista de pantalla 360 grados (es decir, dar la vuelta completa si queremos) usando las teclas F4-F5.







Durante el juego también podemos modificar el ángulo de visión de nuestro vehículo, o el de los contrincantes.

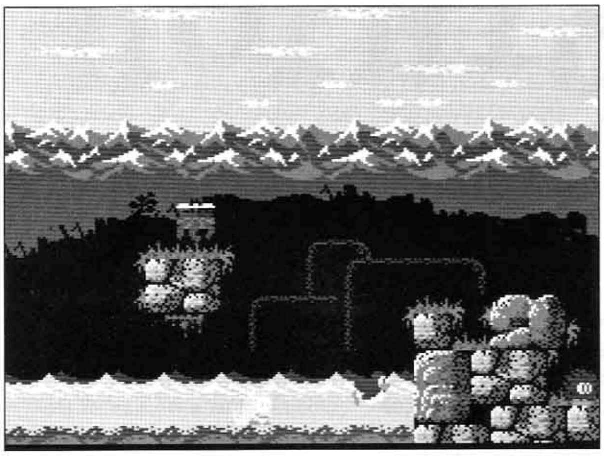
Como recordaréis, el juego incluye una serie de obstáculos, y también hay unas zonas pintadas de diferentes colores en la pista que nos facilitan o perjudican la conducción. Para cargar energía sigue siendo la zona pintada de color azul, la zona amarilla da da supervelocidad por unos instantes, sin embargo el trampolín pasa a ser de color rojo (antes de color verde). Seguramente en las siguientes fases nos encontremos con nuevos obstáculos y zonas de color, que son las más emocionantes (esta primera fase es de las más sencillitas y fáciles), pero mientras esperamos por la versión completa podemos ir ensayando con esta promo...

El autor del juego quiere que nosotros se lo distribuyamos en España/Europa. El precio en Japón era de 1500 yenes, aunque nosotros tenemos pensado distribuirlo por 1500 ptas. envío incluido. Así, pues, todos los que tengáis un Turbo R no deberíais perderos este juego, la diversión está asegurada. ■

Jesús Tarela

información

casa Xray, 1997 tipo coches
música MSX Music sistema msx turbo R formato 1x2DD



Pentaro Odyssey 2

Primera impresión de la segunda parte del exitoso juego

Ya hemos recibido una versión promo de la segunda parte del exitoso "Pentaro Odyssey" del grupo español Cabinet. Esta segunda parte está repleta de novedades, que paso a comentar a continuación.

La principal novedad es la inclusión de un mapa en el cual se reflejan las fases terminadas así como las que restan por completar. En este mapa podemos seleccionar la fase en la que queramos jugar, de modo que el juego no consiste en pasar una fase tras otra, sino que podemos seleccionar a nuestro antojo aquella que queramos completar.

Además ahora, una vez completada una de las fases podremos regresar a ella, algo a veces útil sobre todo porque muchas veces aparecen objetos que antes eran imposibles de coger, aunque, eso sí, los enemigos volverán a aparecer.

Otra novedad son las armas de las que disponemos. A diferencia de la primera parte del juego, empezamos sin ninguna arma y debemos recogerlas. Podemos acumular hasta cuatro armas diferentes, que seleccionamos en el menú de opciones durante el juego o pulsando una tecla. Algunas armas tienen disparos ilimitados, otras se agotan y cada una sirve para eliminar enemigos distintos, aunque hay enemigos invulnerables a cualquier arma.

Por supuesto, también hay fases secretas (fases de bonus), que son indicadas en el mapa como "Secrets". También en el mapa se nos indica el número de peces que hay en la fase así como los que hemos recogido; los peces, nos darán, además de puntos, facilidades para acceder a fases de bonus, aunque en la demo todavía no está implementada esta opción.

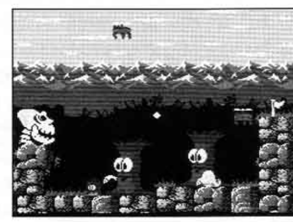
También hay objetos de recogida obligada, como ciertas bolas rojas, repartidas en las primeras fases, que serán imprescindibles para superar un puente en la fase 5. Como vemos, muchas veces tendremos que volver a las fases anteriores para recoger objetos que nos habíamos olvidado.

Más de una puerta de salida puede haber ahora en cada fase y, dependiendo de por cual accedamos podremos llegar a nuevas fases, no accesibles de otra manera. Salir por una puerta u otra puede influir, por ejemplo, para que se activen o no nuevas fases. Éstas son, a grandes rasgos, las novedades de la segunda parte del juego respecto a la primera. En cuanto a la calidad gráfica del juego, ésta es similar a la de la primera parte, si bien ahora destaca una mayor variedad de enemigos y más abundantes, nuevos enemigos como cabezas grandes que salen del juego, troncos de árboles, pequeños volcanes que lanzan bolas de lava, etc. Por supuesto, todo esto sólo en la primera fase, en las otras habrán más.

En esta versión no estoy seguro de cuántas fases están disponibles pues no he sido capaz de llegar al final, pero al menos están disponibles las cinco primeras. Primero debemos superar la primera fase y después podremos, seleccionándolas en el mapa, acceder a cualquiera de las otras cuatro. Y cuando acabemos una de ellas, podremos regresar a la misma si es que queremos recoger objetos que no habíamos cogido antes. ■ **Alvaro Tarela**



Hay fases secretas (fases de bonus), que son indicadas en el mapa como "Secrets".





información

casa Cabinet, 1997 tipo plataformas sistema MSX2 formato 1x2DD música MSX-Music



Puddle Land

Primeras imágenes del nuevo proyecto de Manuel Pazos

En Madrid, Manuel Pazos realizó pequeñas demostraciones de lo que será su nuevo, pero ya inmediato, proyecto. En la reunión no contaba con una pequeña demo del juego, sino que allí mismo compilaba partes del mismo para mostrarlo. Una buena ocasión para los curiosos, de ver cómo funciona el programa Compass. Para poder hacer una evaluación más en profundidad, Manuel nos preparó pocos días después una pequeña versión beta del juego, que es la que comentamos a continuación.

El juego recuerda al "Bubble Bobble" o al "Blade Lords" ya que se trata de manejar dos animalitos, ranas en concreto, y destruir a los enemigos de la pantalla. El juego es para dos jugadores simultáneos, lo cual es una gran baza en cuanto a adictividad, aunque uno puede destruir al otro, así que hay que ir con cuidado. El juego se dividirá en 10 mundos, con 10 fases cada uno, y con un enemigo final entre mundo y mundo. Para eliminar a nuestros enemigos primero los debemos atrapar con la lengua y, una vez los tengamos en la boca, se convertirán en una bola. Esta bola la podremos lanzar contra otros enemigos, paralizándolos temporalmente (lo mismo si la lanzamos contra el otro jugador) o contra unos bloques que hay repartidos por la pantalla, en cuyo caso aparecerán diversos objetos como brebajes (algunos buenos y otros no), bolas transparentes que no se destruyen, etc. La bola lanzada también nos puede tocar a nosotros, así que debemos esquivarla; además, hasta que no choque contra una pared, la bola irá rodando por la pantalla.

Los gráficos del juego son muy buenos, tanto los decorados como los personajes, y hay una gran variedad de enemigos. Los gráficos de las ranitas son muy graciosos y tienen detalles como el efecto de tener una gran bola dentro de la boca, los ojos parece que se le salen cuando nos toca una bola, etc.

El autor del juego pretende que cualquier usuario pueda disfrutar del juego, de modo que éste requerirá tan sólo un MSX2 con 64Kb de RAM para funcionar. El lanzamiento está previsto para el verano de este mismo año. ■ **Alvaro Tarela**



Opinión

Opiniones, críticas, reflexiones,... Podéis enviar vuestras cartas a la dirección del Club o bien a nuestra dirección de correo electrónico: hnostar@ctv.es

El espíritu MSX nunca muere

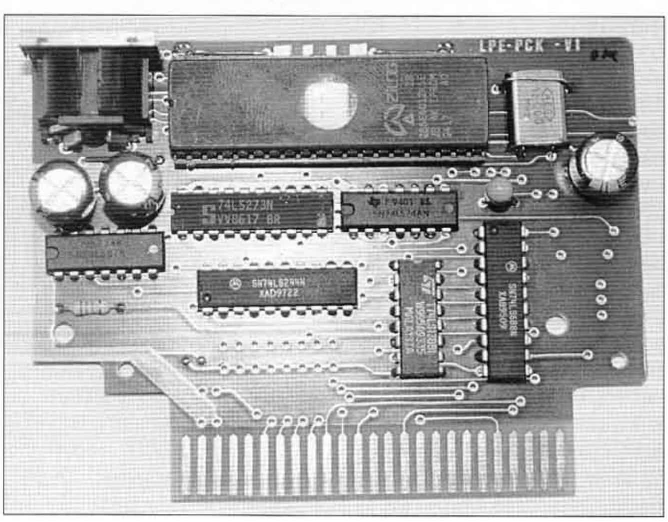
José Mª Pacheco

El futuro del sistema es, en los últimos años, el tema de conversación en todos los foros donde se reúnen usuarios de MSX. Es indudable que el "espíritu" del MSX se conserva en base a las esperanzas que todos los usuarios tenemos en la mejora continua del sistema, en el futuro. Pero es difícil mantener vivas dichas esperanzas ante las inevitables comparaciones, que me parecen a todo punto desafortunadas, mal planteadas e innecesarias. Es difícil no caer en la tentación de pensar en por qué seguimos con estas máquinas, e imaginar lo que podríamos realizar con otra, ya sea consola o PC.

El sistema se mantiene, en mi opinión, "por simple inercia" (teoría física que demuestra cómo la materia tiende a mantener el movimiento adquirido). De vez en cuando surge algún juego o programa que anima de nuevo el cotarro y, con un poco de suerte, incita a algún programador a realizar algún proyecto que tuviera imaginado desde hace tiempo. Sin embargo, el tiempo que transcurre entre cada evento es cada vez mayor; es lógico, nadie se gana la vida con esto (aunque a veces lo parece) y la dedicación no es exclusiva. Y el tema se va dejando tiempo, y tiempo,...

El tema de este artículo no pretende ser un pensamiento más sobre lo que sucede actualmente, sino una proposición de soluciones. Existen al respecto dos grupos de usuarios: los ansiosos por un cambio en el sistema, y los absolutamente reticentes a un cambio en el sistema. Es normal, dadas las últimas experiencias "traumáticas" que han sucedido, las opiniones se han enfrentado más que nunca, y los "polos" se han hecho más opuestos si cabe. Pero, como de costumbre, el equilibrio está en el punto central de ambas opiniones: evolucionar sin cambiar, es decir, no obsesionarse pero no conformarse. Y creo que todos estamos cometiendo muchos errores.

El primero de esos errores puede residir en pensar que la única evolución que puede resultar está en el plano hardware. Creo que sería muy importante desarrollar software de más calidad, o si se prefiere, más software de calidad. Se ha demostrado que se pueden desarrollar juegos de gran nivel, pero el tema de las aplicaciones está bastante olvidado. Proyectos como "Aladin", "Dynamic Publisher" y otros tantos no han evolucionado ni mejorado desde su creación, y no tratemos temas como el diseño 3D o las comunicaciones. Y es que puede que no dispongamos de la potencia necesaria para abordar más aspectos que los videojuegos...



El segundo de esos errores, y creo que el más cometido, reside en la idea de acelerar la plataforma existente, de mejorar el sistema. Y no nos damos cuenta de que esta opción no es posible, sin que

> "Puede que no dispongamos de la potencia necesaria para abordar más aspectos que los videojuegos..."

sucedan una de estas dos cosas: incompatibilidades o insuficiencias (o ambas a la vez). El MSX es un estándar "cerrado", no diseñado para su ampliación (salvo en temas como la memoria o ciertos periféricos), y que no admite otros componentes en su interior que no sean los que ya lo componen. Además, los circuitos integrados con los que han sido fabricados no han sido mejorados ni han evolucionado, por lo que no es posible disponer ni de los antiguos ni de modernos compatibles con aquellos. Los fabricantes han desarrollado nuevas versiones totalmente de espaldas a los anteriores modelos, y es algo normal.

Podemos pues pensar en realizar dos posibles mejoras, que han sido las dos ideas presentadas hasta el momento: por un lado, realizar una plataforma completamente nueva, una placa base nueva, con nuevo procesador y sistema de memoria, en el que se alberguen los periféricos que ya dispongamos. El problema de esta solución parece clara: el coste es insostenible, si se quiere hacer compatible, y habría que elegir qué plataforma se reproduce (MSX2 o tR), con los problemas que implica. Por otro lado, es posible sustituir la CPU interna del ordenador; pero una vez sustituida, hay que plantearse que la velocidad se ve mermada muy considerablemente (ya que el ordenador no fue diseñado para esas cifras), además de originarse muchos conflictos con los viejos periféricos (como sucede en el tR con el V9958 o el FM-PAC si se acelera a los 40 MHz). Además, la nueva CPU no puede desarrollar todo su potencial, y no sería posible realizar nuevos periféricos que rompieran la barrera de los actuales.

El tercer y último error reside en los periféricos, y en la idea de elegir modelos que en nada se parecen a lo que se viene en denominar "vanguardia" de la tecnología. Y es que no nos debemos obsesionar con los modelos, sino con los datos técnicos que se esconden detrás. El ejemplo es claro: el V9990 es un integrado viejo, de 1991, y aunque pueda mantener algunas características como las resoluciones, no es compatible. Una vez asumida esa incompatibilidad, creo que habría que haber buscado por otro lugar, circuitos de mayores prestaciones, con velocidades muy superiores, mayores resoluciones y costes infinitamente inferiores. Si hay que hacer algo no compatible (como había que hacerlo), hay que adoptar soluciones modernas, en vanguardia y que no se quedan pequeñas desde el momento en el que se desarrollan. Ejemplo de esto lo representa el OPL4, nadie se ha preocupado mucho en que sea o no compatible con el FM-PAC o el Music Module; simplemente se ha desarrollado el software necesario, y se ha implantado como nuevo estándar.

Una vez reflexionado sobre estos errores, hay que enunciar una opción para mejorar, y con ello salvar, el sistema: la EVOLUCIÓN frente a la AMPLIACIÓN. Ampliar es, como he tratado de demostrar, complicado y difícil, acarrea pro-

blemas (véase la ampliación de MSX2 a MSX tR) y es innecesario. Sí, innecesario, y si no se ve sólo hay que pensar: ¿a quién iría destinada una posible ampliación? La respuesta es simple y única, a los actuales sistemas. Y surge otra pregunta: entonces, ¿por qué hay que volverle a vender a un usuario piezas de las que ya dispone? Este pensamiento es a nivel de usuario, pero el realmente importante se puede realizar a nivel tecnológico: ¿por qué el nuevo hardware tiene que pararse a manejar el hardware viejo? Es decir, ¿por qué un Z380 a 18 MHz tendría que manejar un viejo FM-PAC o un controlador de HD, que apenas se mantienen con el Z80? ¿Por qué lo nuevo tiene que ser compatible con lo viejo, si con esto aumentan los costes y al final no es posible?

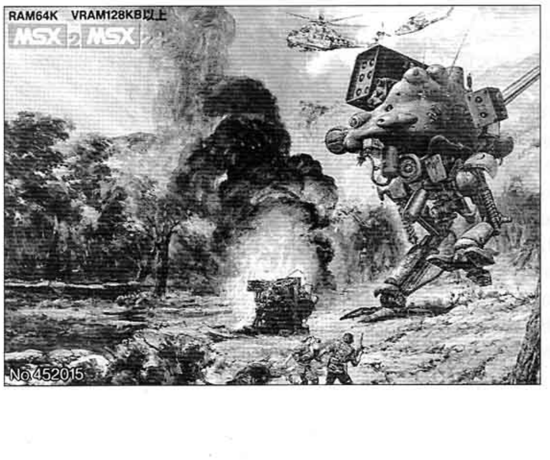
La idea es simple: extraer el hardware (CPU, memoria y periféricos) al exterior del ordenador (en un expansor de slots); crear un sistema externo de mayor velocidad, más ampliable (más abierto); y crear un sistema de comunicación con el hardware antiguo (con el MSX en sí mismo), para el control del nuevo sistema. De esta forma, si se aíslan los diferentes sistemas que componen un ordenador (sistema de memoria, de vídeo,...), y creo un sistema más eficaz de comunicación entre estos sistemas (y no únicamente mediante entrada/salida), podré cambiar los periféricos sin provocar "traumatismos" innecesarios. No buscar, pues, innecesarias compatibilidades, sino EVOLUCIONAR: crear sistemas independientes, y el sistema para comunicarlos; no incluir las nuevas piezas en el mismo sistema que las antiguas, sino realizar un tratamiento independiente para cada periférico. No sustituir, sino coexistir. En este contexto, la solución planteada por Leonardo Padial es, además de revolucionaria, la más compatible y económica de las que se pueden adoptar, en la que la nueva arquitectura y el anterior sistema coexisten de la manera más pacífica, sin tocar nada de lo anterior planteando todas los posibles escenarios (qué equipo puede tener el usuario) que pueden encontrarse, e independizando ambos "mundos" a través del expansor de slots (un elemento, además de necesario, utilizado como base del nuevo sistema de 16/32 bits). Será ampliamente explicada, y sometida al necesario debate entre todos los usuarios, siendo éstos los que opinen acerca del futuro que esta solución puede tener.

La norma MSX, al contrario que la circuitería que lo compone, es una norma abierta, basada en la periferia y no en el núcleo, y absolutamente ampliable. Pero la ampliación no tiene que provocar la sustitución, sino la EVOLUCIÓN. Sólo así se pueden realizar las necesarias adaptaciones hacia las "nuevas tecnologías", sin que nadie se quede en el camino. Quedaros con esta palabra: EVOLUCIÓN.

A las puertas del siglo XXI

Manuel Dopico

Hace ya algún tiempo escuché en un programa de TV3 llamado "Videoxocs" que "diez años en el mundo del vídeojuego son muchísimos". Ésto lo decían porque había salido un nuevo juego para SNES basado en otro que hizo su aparición en la ultraolvidada Atari 2600 y, como no, comparaban la imagen de la versión "primitiva", que es así como la llamaban, con la versión "ultra-mega-super-alucinante" que era la de SNES. Como es normal, por supuesto que había una diferencia abismal entre ambas versiones... pero, ¿es a esto a lo que se limita el mundo del vídeojuego? De ser así, me daría asco ser un aficionado. Si hay algo cojonudo en los artículos de opinión es que seguro alguien compartirá la idea que ahora trato de exponer. Al MSX le pasa un poco omo al cine (alguien estará pensando: "¿qué dice este chiflado?") Me explico; antes, las buenas películas de ciencia ficción no contaban con medios para hacer que las ideas futuristas, los platillos voladores o los pulpos gigantes cobrasen un cierto realismo. Era por eso que se recurría a otra arma que el ser humano es capaz de desarrollar: el ingenio. Antes, las películas eran más ingeniosas, eran historias muy fantásticas pero sin alardear técnicamente. Hoy en día existen buenos guiones como los que pueden ser, por ejemplo, "Abre los ojos", pero lo que hace taquilla y vende son bazofias como "Independence Day"... Sólo efectos especiales y nada de argumento ni de ingenio.



> ¿Por qué un Z380 a 18MHz tendría que manejar un viejo FM Pac o un controlador de HD que apenas se mantienen con el Z80?

Pues yo este hecho lo comparo un poco con el actual estado de la informática. Todo son 3D, efectos mega-envolventes, pero ¿dónde está aquel ingenio del "King's Valley II" o aquellas melodías simples P.S.G. del "YS" que, pese a la sencillez técnica, tanto nos hicieron vibrar en su día? ¿O la colección "Peach Up", que aún no habías terminado un disco y ya estabas ansioso por ver otro?

Que no, que donde esté un buen programador... De hecho, esa magia del MSX de la que siempre se está hablando es realidad no es magia sino ingenio de las personas que hacen buenos juegos para 8 bits. No como otras que se limitan a utilizar las posibilidades de 64 bits, dejando de lado lo que es más fundamental en un vídeojuego: la originalidad y la forma en que éste se desarrolla. Pongamos por ejemplo al mítico "SD Snatcher". Su scroll no se puede decir que sea muy suave, los movimientos de los personajes son un tanto bruscos, los sprites son pequeños –aunque súper simpáticos– y, a pesar de todo, esto no es un juego, es una obra de arte. Es divertido, entretenido, adictivo, pegadizo, en una palabra, "SD Snatcher" es genial, porque sus programadores son geniales.

Concluyendo, que un juego sea bueno o no, no depende de la máquina que lo soporte, sino del humano que lo programe. Y el MSX (posiblemente) ha tenido a los mejores programadores del mundo en su lista de proveedores. Por cierto, ¿a que no os imagináis desde dónde estoy escribiendo este artículo? Pues desde el hospital, donde estoy ingresado. He tenido un accidente de moto y me he dañado una vértebra. Suerte que me ha llegado la nueva Hnostar y puede pasarme el día leyéndola (siempre que no tenga visita o intente ligarme a alguna enfermera...) Si es que... qué sería de mí si no fuera por Hnostar.

Desde aquí, un saludo a toda la gente que hace posible el que exista una puerta para el MSX de cara al siglo XXI.

Máxima potencia

Manuel Dopico

Algo de lo que muchas veces suelo hablar con los enemigos del sistema (usuarios de PC u otras necedades) es de que las posibilidades del MSX aún están por demostrar. Sí, es cierto que disponemos de maravillas como "Space Manbow", "Illusion City" o el recientemente aparecido "Sonyc", pero a mi modo de ver esto no es suficiente de cara a la prosperidad del MSX.

Si alguien ha sido capaz de desarrollar ampliaciones de 4Mb o alguien ha logrado diseñar esas maravillas como el Moonsound o el GFX9000, ¿por qué seguir haciendo juegos como por ejemplo "Pentaro Odyssey" con sólo 64Kb de RAM, simple cara...? ¡casi podría funcionar en un MSX1! Y que conste que el juego me gusta, pero sigo insistiendo en que éstos no son los pasos que hay que seguir. En España hay programadores cojonudos como lo pueden ser Kai Magazine, Manuel Pazos o Marcos Vega. Animaros y aprovechad vuestras facultades para así poder entre todos hacer juegos para GFX9000, con 4Mb, OPL4, MSX 2+ ó turbo R, y todo lo que haga falta. Si yo todavía no poseo la ampliación de 4Mb (por decir algo) es porque ¿para qué la voy a utilizar? Es como comprar un nuevo modelo de vídeo para luego no encontrar cintas para el mismo.

Alguien pensará que soy algo

duro, pero no quiero ver cómo el MSX se hunde por segunda vez. Ya que una nueva crisis no la podemos resistir, pido a los programadores de todo el mundo que hagan lo posible para que, en especial el GFX9000, estos nuevos periféricos no caigan en el olvido. Si se produce más software para estos nuevos avances quizá aumente la demanda de estos aparatos. En fin, desde aquí un saludo a Paco Vera, David Casanova, Paco Santos, Julio Gracia y a todas las personas que van a colaborar en el nuevo fanzine "Moai Soft". No os lo perdáis.

Juegos de MSX en la Playstation

Iñigo Pascual

Con 30 millones de consolas Playstation vendidas en el mundo (8,6 millones en Europa) la PSX aborda su cuarto año de vida con una salud de hierro y un futuro inmejorable. Es por eso que la cantidad (se esperan 260 para este año) y calidad de los juegos están alcanzando límites nunca antes imaginados. Límites que ni siquiera su creador, Ken Kutaragi, habría pensado y que se van superando juego tras juego.

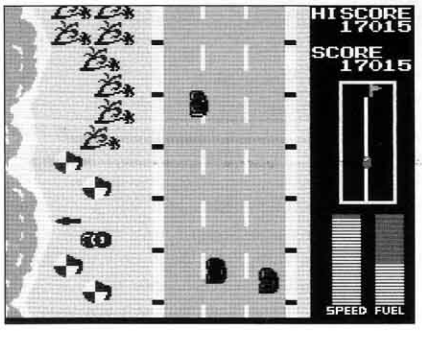
Hemos pasado de MSX a PSX, un salto de cinco letras y cinco años, para dar el mayor salto cualitativo en la historia del vídeojuego y que ha convertido a la PSX en el sistema de vídeojuegos de mayor aceptación en la historia (excepto la Game Boy).

Tengo la consola desde hace dos años y cuando la compré no pensaba que fuera a obtener tanto bueno de ella. Sí, es cierto que sabía por haber tenido antes un MSX y luego un MSX2, que Sony no sólo hace que sus sistemas sean los mejores, sino que les da un buen soporte. Pero en este tiempo parece que algo está cambiando en cuanto al tipo de juegos que la PSX demanda. La gente empieza a cansarse de 3D, texturas, sombreados Gouraud y focos de luz. Se buscan juegos con sprites bien dibujados, adictivos y que tengan la "magia" de los juegos de hace no mucho tiempo (al estilo "Metal Slug").

El hecho de que haya gente programando (como Henk Jan Ober) en la Yaroze un emulador para MSX ha debido ver la luz a algunos. Muchos de los usuarios de la PSX (como yo) ven en ella una especie de MSX4 que, aunque no programable, sí ha sabido extraer el mejor espíritu de los MSX. Compañías como Square ("Final Fantasy VII"), Capcom ("Resident Evil 2"), Konami ("Metal Gear Solid") se forjaron en el MSX haciendo sus primeras creaciones para esta plataforma. Allí quedaron miles de horas de entretenimiento de millones de personas y el espíritu y buen hacer de unos programadores que hoy en día tienen su forma de vida en la PSX o N64. Pero sus juegos aún son recordados, de ahí el que aparezca el CD "Konami Antiques MSX Collection".

> "Pido a los programadores de todo el mundo que los nuevos periféricos no caigan en el olvido"

Hablando del CD, es una recopilación de 10 juegos. Éstos son: "Boxing", "Antartic Adventure", "Sky Jaguar", "Mopiranger", "Nemesis", "Nemesis 3", "Road Fighter", "Hyper Sports 2", "Yie ar Kung Fu" y "Ping Pong". Mis preferidos son el "Antartic Adventure" y el "Nemesis" (tardé una hora y media en acabarlo, después de cinco años sin haber jugado). Por eso es fácil suponer que, de los ochenta y pico juegos que Konami tiene para MSX, irán desfilando más en sucesivas entregas (al estilo Namco). Y el "Metal Gear", ¿cuándo?



El juego funciona en una PSX Pal con chip multisistema y, aunque la música va un poco acelerada (por pasar de 60 a 50 Hz), los juegos en sí son exactos a los originales (hasta sus ligeras ralentizaciones y todo). No hay juegos extra ni nada que se le parezca, al menos que yo sepa, pero el CD tiene 136 Megabytes de datos (?).

En fin, una gran idea que seguro que se vende bien en Japón, hará pasar buenos ratos a los ya no tan jóvenes del mundo de los juegos y que sospecho que no llegará a Europa por los cauces normales.

Los clubs y su importancia

Víctor Henares

Hoy por hoy estamos en una situación que yo considero de auge, y voy a explicar por qué. Normalmente recibimos varias publicaciones de nuestro sistema, ya sea de Hnostar, o por cualquier otro club, el *software* está saliendo con relativa frecuencia y, referente a *hardware*, estamos en un momento muy bueno, a la vez que lo veo en transición pues voy escuchando algunas cosas como 32 bits y cosas de gran tamaño, o sea, seguimos evolucionando y es muy posible que digamos a los 16 bits del Turbo R "adiós". Es una idea personal que es sólo una suposición y no quiero entrar en debates con nadie.



Y todo eso es fruto de algo; las compañías que idearon y trabajaron en el MSX hoy ya no se acuerdan de nuestro sistema y nosotros seguimos trabajando con él, de lo que sacamos en conclusión que no hace falta el apoyo de las multinacionales estilo SONY, con un apoyo de no se cuántas compañías de su estilo, para sacar juegos para un sistema como la Playstation o similares.

Pero ya no me enrollo y voy al grano del asunto. Todo esto ha sido posible a dos factores: uno por casualidad (por llamarlo de alguna manera) que no es otra cosa que Internet, y otro por nuestro trabajo, nuestra unión y nuestra constancia, que ha dado como fruto los clubs. Un club hace que la gente esté en continuo contacto, que pueda hablar con la gente en las reuniones de algo que les une, y de lo que comparten ideas, que se conozcan las noticias de una forma rápida usando medios tan nuevos como Internet, que facilita nuestra visión del mundo, y que hace que no nos veamos como cuatro locos por estar todavía con nuestros "viejos" ordenadores funcionando y disfrutando más que con las nuevas generaciones. Y todo gracias a los clubs y a las asociaciones de usuarios. Muestras de ello son las facilidades que se crean para conseguir *soft* y *hard* de distintos lugares del mundo y un sinfín de "cositas" que si nos ponemos a analizar no son pocas precisamente.

Yo soy un usuario rescatado. Dejé este sistema algún largo tiempo y el motivo fue el no conocer gente, y la poca que conocía fue dejando de usar su MSX. Esto llevó a que poco a poco fuese dejando de usarlo y el motivo fue ese sentimiento de aislamiento que se crea y, sobre todo, la fuerza que hacen las grandes compañías para introducir sus nuevos productos y que los antiguos se vayan tirando a la basura. Es duro reconocerlo, pero esa es una realidad que se palpa día a día. Esto trae que abandonemos todo y seamos engaños en una sociedad de mercado que a veces es bastante perjudicial para la salud. Pero de todo esto se saca una conclusión: "la unión hace la fuerza" y el resultado ya lo veis, cómo estamos actualmente.

Sólo hay una cosa que me preocupa, ¿por qué la gente no compra más *software*? ¿O es que tenemos que poner los juegos a 8.000 ptas. para que los valoremos y en ese caso comprarlos?

Cuando leo que se han vendido 50 copias de un juego me da pena, como mínimo se tenía que vender 500 pues no hay 80 millones de títulos mensuales y tampoco cuesta el riñón de nuestro abuelo y el de la vecina. Comprad juegos.

EL CLUB INFORMA

Interface IDE, ¿otra vez?

Aunque parezca mentira, otra vez el tema del interface IDE vuelve a estar presente en esta sección. Sois bastantes los que "algún día" esperáis conseguir uno de estos interfaces, aunque lo cierto es que muchos acabaréis por cansaros, y con razón, de esperar... ¿Pero cómo se pueden complicar tanto las cosas? Ni nosotros ni nadie se lo explica, pero lo cierto es que, sacando la primera producción, el resto de interfaces no ha funcionado ni uno.

La situación actual es la siguiente: a finales de febrero recibíamos los interfaces, pero no funcionaban porque según decían necesitaban una nueva BIOS/FDISK, no servía la versión anterior. Esta nueva versión la tenía Henrik Gilvad, y ya se la había enviado a la gente de Sunrise Swiss, pero éstos últimos la habían perdido de su disco duro, y cuando volvieron a pedírsela a Henrik se encontraron con que éste no respondía, se encontraba desaparecido, seguramente de viaje en el extranjero y no había forma de contactar con él. A finales de marzo conseguimos que Henrik nos enviase la nueva BIOS/FDISK (la nueva BIOS/FDISK está pensada para trabajar con discos duros IDE más antiguos, de menos de 500 Mb; y además, Henrik nos entregó el código fuente, por si alguien quiere mejorarla), pero al probarla comprobamos que no funcionaba, el interface es capaz de leer pero no de escribir correctamente en el disco duro.

Después de algunas comprobaciones, llegamos a la conclusión de que el problema tiene que ser del interface, no de la BIOS, que por cierto, funciona en los IDE antiguos (la primera versión, para entendernos). Se lo consultamos a Henrik Gilvad y éste nos dice que realmente sólo existe una versión del IDE, y nos comentó que él había probado también con uno de los últimos interfaces y tampoco le funcionaba, por la misma razón. Según él, habría que cambiar uno de los chips (GAL). ¿Significará eso que tendremos que devolverlos otra vez? Y la historia aún no ha terminado...

Renovación de la suscripción

Os recordamos que a partir del próximo número comienza la nueva suscripción de la revista, por lo que todos los que estéis actualmente suscritos recibiréis el número 42 contra-reembolso de 3000 ptas. (suscripción por 3 números) salvo que nos lo indiquéis por adelantado.

Hora de renovar la suscripción

Pues sí, ha llegado la hora de renovar la suscripción a la revista. El precio de la renovación volverá a ser de 3.000 ptas, para otros tres números que irán saliendo cada 3 o 4 meses. Como sabéis, nuestra revista depende única y exclusivamente de los suscriptores, sin un mínimo de suscriptores nuestra revista no podría hacerse, así que ya sabéis, si queréis que la revista continúe suscribiros cuanto antes, no esperéis al último momento. A ver si entre todos llegamos al 2000...

Para la renovación, podéis ingresar las 3.000 ptas en nuestra cuenta corriente de Caja Postal (00-18.880.917), enviar un giro postal, recibir el primer número contra-reembolso, etc.

Al igual que hicimos el año anterior, vamos a renovar automáticamente la suscripción por contra-reembolso a todos los que estábais suscritos hasta ahora, salvo que nos aviséis con antelación. Lógicamente, los que paguen la suscripción con antelación, no recibirán el primer número contra-reembolso. En cualquier caso, avisarnos siempre.

Renovar la suscripción a FutureDisk

También ha llegado la hora de renovar la suscripción a la diskmagazine FutureDisk. La nueva suscripción comienza con el número 36 (os adelantamos que estará dedicado a Compile) y estará disponible a finales de abril, coincidiendo con la feria de Tilburg. FutureDisk tiene pensado editar una única versión en inglés, suprimiendo así la parte holandesa, con lo que se verán beneficiados los lectores extranjeros. El precio de la suscripción, por 6 números al año, es de tan sólo 2.600 ptas (envío incluido) que pueden ser pagadas al club mediante ingreso en cuenta corriente, giro postal, contra-reembolso, etc.

Cómo conseguir los próximos lanzamientos

Probablemente a los pocos días de celebrarse la feria de Tilburg empiecen a llegarnos algunas novedades. No podemos saber exactamente cuáles ni sus precios, aunque ya os podemos adelantar que distribuiremos el disco musical para Moonsound "100% Music" que presentará FutureDisk (ya lo podéis ir pidiendo...) y también nos llegará el juego tan esperado de Umax, "The Lost World". Este juego, de estilo R.P.G., incluye características muy similares al Dragon Slayer VI y los programadores han mejorado algunas de las rutinas que había en el Pumpkin Adventure III, su última producción hasta la fecha. Umax pretende que este "The Lost World" sea todo un acontecimiento, y nos ha encargado la realización de un costosísimo manual de 40 páginas de idénticas características que nuestra revista, así que ya os podéis imaginar... El juego estará compuesto por un total de 4 discos, y las músicas serán para MSX Music, aunque poco después realizarán una versión para Moonsound, que se podrá adquirir pagando sólo el precio de los disquetes y los gastos de envío.

Por otra parte, también tienen pensado sacar a la venta discos recopilatorios con las músicas de los juegos "Pumpkin Adventure II y III" y "The Witch Revenge".

Con motivo de todas estas novedades probablemente os enviemos una hoja informativa o de pedido a los pocos días de enviaros la revista, así no tendréis necesidad de esperar hasta el verano, que será aproximadamente cuando recibáis el próximo número.



Necesitamos más colaboración

Seguimos sin recibir demasiadas colaboraciones, prácticamente nos dejáis todo el trabajo para nosotros, y eso implica que necesitemos más tiempo para hacer la revista. Curiosamente, dos o tres lectores se ofrecieron para coordinar la sección de From Internet, pero al final no hemos recibido nada de ninguno de ellos :-(

Si alguien recibe algún juego, diskmagazine, utilidad, conoce algún sitio de interés en internet, alguna noticia, etc, ¿por qué no nos envía un artículo? Eso nos ayudaría mucho, así que la próxima vez intentar colaborar en lo que podáis.

CD con la revista

Mientras terminamos la edición de este número aún está sin concretar el contenido del CD ROM que se entregará con esta revista (a aquellos que lo han pedido). Fueron varios lo que nos pidieron la inclusión de emuladores de MSX, así que no hemos tenido más remedio que incluirlos. Una de estas personas ha sido Juan José Ferres (Gunkan), quien además ha sido prácticamente el único que nos ha enviado algo para el CD, cosa que le agradecemos enormemente (nos ha enviado un manual completísimo sobre los emuladores, que irá incluido en el CD). Los que no lo habéis pedido con la revista podéis pedirlo aparte, al precio de 1500 ptas envío incluido por correo certificado.

mercadillo del usuario

VENDO MSX2+ Sanyo Wavy 70FD con 256Kb RAM más cable RGB más software. Todo con su caja y accesorios originales y en perfecto estado de conservación. Por sólo 30.000 ptas. Llamar a Javier Pérez al (93) 397 03 40 a partir de las 20:00 o enviar mail a: pmjavier@mx3.redestb.es

VENDO revistas de MSX Club y Club Hnostar, discos llenos de juegos y alguna cinta (si es que a alguien le puede interesar). Interesados, contactar con:
Gonzalo Vázquez
Avd. de Castelao,13, 3-C
15704 Santiago de Comp.
La Coruña
algvr77@aiff.usc.es

VENDO el juego "Princess Maker" traducido al español con caja, manual y etiquetas en color, por 2000 ptas. Pedidos, a:
Teo López del Castillo
C/.Juan de Peguera 91, 2°-2ª
08026 Barcelona

VENTA de diverso material. Club Mondo MSX Jesi (Italia). Precios en liras.

- Soft original: CD-ROM "XTORY1" (45000), CD-ROM "XTORY2" (45000), CD-ROM "CD Collection" (45000), Scrolling Machine v.1.0 (15000), Sonyc (45000), Eurolink # 3 (10000), GESER 80 (15000), SLIDER 2 (10000), Bomberman 2 (20000), Scroll Text Disk Utility (7000), Menu Creator (5000), Domino for single drive (10000), Domino for two drive (10000), Domino for HD (10000) Manual del P.A. III (5000), Match Maniac (20000), Vader (10000), Ruby & Jade (10000), Lilo (10000), No Name (30000), Rolling Thunder (10000), Frantic (20000), Olimpus 2 (15000), Pixess (20.000), DIX (20000), Troxx (8.000), Bozo's (10000), Eggbert (5000), Sculpture 1 (10000), Sculpture 2 (10.000), NOSH (5000) ... Black Cyclon (20000), Not Again! (15000), Logi-Ball (15000), Duck tales (15000), 3Square (10000), Cytron (20000), Solid Snail (10000) ...
- Repuestos para el Philips 8345: Placa madre, vídeo, teclado, caja externa, disqueteras,...
- Ordenadores: NMS8245 de 2ª mano (85000), NMS8245 de 2ª mano con disq. PC (110000), Sony 700P MSX 2+ con 7 Mhz y driveB de PC (400000), 8280 MSX2 con disqueteras PC y MSX (150000) 8280 MSX2 (250000).
- Impresoras NMS 1431 Philips (230000)
- Cable SCSI para HD, CDROM y ZIP (40000); cable Centronix: 2 m (25000), 3 m (30000), 4 m (35000); cable teclado MSX 8280/55/50 1 m (15000); cable joystick 1 m (15000), 2 m (18000).

Interesados en recibir más información, contactar con Ivano Sabbatini vía e-mail: cmmj_sab@comune.jesi.ancona

CONSIGUE el primer PowerCD para MSX (CD ROM + CD Audio) "Falcom, the Perfect Collection" por 2.500 ptas. Pedidos a:
MSX Power Replay
c/. Almazán, 31 1°D
28011 Madrid
Tel. (91) 463 83 24

VENDO los siguientes cartuchos MegaRom para MSX2: "Usas", "Scramble Formation", "Super Tritorn" y "Garyvo King", todos en perfecto estado, a 1000 ptas. cada uno. También vendo el "Bastard" original en disco. Todos están con la caja y manuales originales. Interesados, contactar con:
Alfonso Díaz Puentes
Cabana, Barreiras n° 63
15590 Ferrol
(La Coruña)
Tel. (981) 32 72 21

Nuevo software

Actualmente disponibles para MOONSOUND ...

ALTO
Unreal World 2
Rhythm
The Trilogy
Jungle Shymphonies
Unreal World
Techno Trance, ...

Próximamente...

100% Music
Musix Dizk 3
13 in enn Dozijn
Pure
DanDan music-disc ...



hnostar
Apdo. de Correos 168
15700 Santiago de Compostela
Tel. (981) 80 72 93

VENDO MSX2 Philips NMS 8250, regalo más de 200 disquetes, entre ellos: "Xak 2", "Xak, The Tower of Gazzel", "Rune Master 3", "Ys 3", "SD Snatcher"... También regalo el cartucho "Nemesis 1", libros y revistas. Todo, por 20.000 ptas. Además, vendo MSX1 Sony HB20P con infinidad de juegos, y regalo casete Sony SDC600S (doble velocidad), por 10.000 ptas. También vendo impresora Citizen Swift-9 (con funda), prácticamente nueva, precio a convenir. Interesados, llamar al tel. (93) 30 30 237. Preguntar por Toni (llamar sólo al mediodía).

COMPRO Music Module, FM Pack, RS232c y Nemesis 3. Interesados, enviar un e-mail: topgun@ocea.es o llamar al tel. (939) 927720

VENDO Sanyo MSX2+ Wavy 70FD (256 Kb RAM), con discos, manuales y embalaje original, por sólo 30.000 ptas. Ponerse en contacto con Francisco Javier Torreblanca en el tel. (907) 63 20 14 (móvil, dejar recado y número de teléfono). Ó escribir a:
C/. Carraca, 1 - 3° A
29011 Málaga

VENDO cartucho original ALADIN DTP. Interesados contactar con Rafa Corrales en el Tel. (91) 463 83 24

VENDO ampliaciones de memoria 256Kb para Music Module y también memorias SRAM de 512Kb para Moonsound. Precio muy económico. Contactar con Santiago Herrero.
Tel. (921) 57 70 18

NÚMEROS ATRASADOS

¡Cada vez quedan menos!



OFERTA ESPECIAL
Números 36+37+38: por sólo 1500 ptas.

Números 25, 26, 34	200 ptas.
Número 35 (últimas unidades)	750 ptas.
Números 36, 37, 38	600 ptas.
Números 39, 40	1.000 ptas.
Discos del nº 1 al 12	200 ptas. c/u
Suplemento disco #1 (1x2DD)	250 ptas.
Suplemento disco #2 (2x2DD)	500 ptas.

Se aplicará descuento según cantidades. Envío incluido a partir de 1.000 ptas.

SE VENDE impresora Philips NMS1421 (6.000 ptas) y MSX2 Mitsubishi (10.000 ptas), monitor F/V Philips (3500), RS232C SVI (2.500), Nice Mouse con ratón PC (7.900). Interesados ponerse en contacto con el Club.

BUSCAMOS grafista para realizar todo tipo de programas. No importa que trabaje desde otro tipo de ordenador ya que podemos traspasar los gráficos a MSX.
Cibertouch
Apartado de Correos 145
46870 Ontinyent
(Valencia)
Tel. (96) 238 61 71.
Preguntar por Paco (hijo).

VENDO MSX2+ Sanyo con 2 unidades de disco y 512Kb RAM, en perfecto estado, por 65.000 ptas., Music Module por 10.000 ptas, MegaSCSI 256Kb por 25.000 ptas (incluyo cable para Zip).
Eloi Solá
Apdo. de Correos 14
25730 Artesa de Segre
(Lleida)
Tel. (973) 40 01 25

COMPRO MSX2 NMS8280, preferiblemente modificado a MSX2+ o con dos unidades de disco. Antonio Pineda.
Tel. (909) 84 17 47

INTERFACE NICE MOUSE

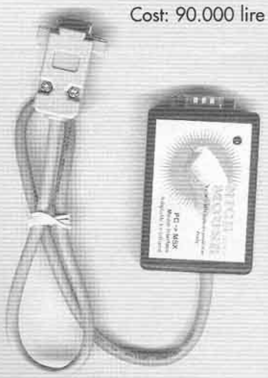
Made in Italy by I.C.M and Miri Software

Nice Mouse is a little interface that it must to be connected at one of the joystick port and it permit at the users to using the PC mouse on own MSX computer.

The kit for the Nice Mouse interface is composed of:
- 1 interface (size 5x7x2 cm.) with connection cable
- 1 test program of Miri Software on disk of 720Kb

(Adaptable for infrared)

Cost: 90.000 lire



Miri Software MSX
Via Indipendenza, 44
40018 S. Pietro in Casale (BO)
Italia • Tel./fax 051 817157
e-mail: miri@acronet.it

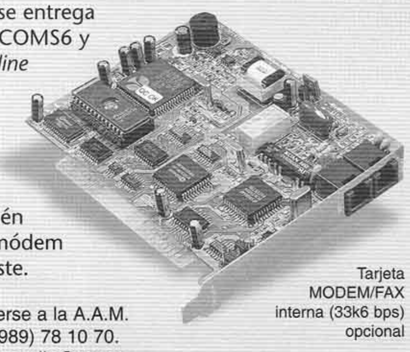
ACCNET

ENTRA EN EL MUNDO DE LAS COMUNICACIONES

Con el interface ACCNET ya no necesitas del costoso RS232C para conectar un módem a tu MSX

desde **9.450** ptas.

Junto con el cartucho se entrega el software necesario (COMS6 y el lector de correo *off-line* QWK) para conectarse a una BBS o servidor Internet desde el primer momento. Opcionalmente, también se puede adquirir un módem interno a precio de coste.



Tarjeta MODEM/FAX interna (33k6 bps) opcional

Los pedidos pueden hacerse a la A.A.M. José María Alonso, Tel. (989) 78 10 70.
e-mail: jalonso@ibm.net • aculla@ctv.es



JUEGOS

Pentaro Odyssey	2.000
Tetris 2 (RAM)	2.600
Battle Bomber (GFX9000)	2.000
Match Maniac (Abyss)	1.800
Bozo's Big Adventure	1.250
Pumpkin Adventure II	2.750
Akin	2.500
Giana Sisters	1.900
The Witch's Revenge	2.750
Retaliator	2.600
The Shrines of Enigma	1.900
Pumpkin Adventure III	3.250
Zone Terra (Xelasoft)	1.000
Hydlyde III	2.750
Testament	1.750
Moon Light Saga. (TurboR)	4.500

MÚSICA

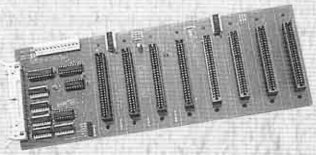
MoonBlaster (Editor)	2.750
Koustracker (Editor)	2.000
Tweety's Choise (Music/Audio)	500
ALTO (OPL4)	500
The Trilogy (OPL4)	500
Rhythm (OPL4)	500
Techno Trance (OPL4)	700
Unreal World (OPL4)	500
Unreal World 2 Promo (OPL4)	400
Jungle Symphonies (OPL4)	500
100% Music (OPL4)	700
Metallica (Soksoft)	1.500

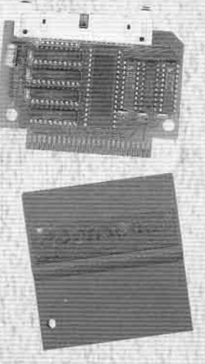


Jarretel (Soksoft)	500
Destroyka (Soksoft)	1.500
Dummieland (Soksoft)	2.000
Heaven&Hell (Soksoft)	1.500

VARIOS

Calculus (incluye GFX9000)	500
FONY Blue disk (GFX9000)	350
CD Player	400
MIPS (desensamblador)	500
Screen 11 Designer	2.750
CD audio "Energy from MSX"	1.500
Suscripción MGF	3.000
Suscripción FutureDisk	2.600





Moonsound	31.500
Graphics 9000	36.500
Video 9000	45.000*
Interface IDE	7.500
Expansor 8 Slots (Sunrise Swiss)	28.000
Caja para cartuchos (tamaño Konami)	400
Tarjeta COVOX	1.000
VDP9958 (2+)	5.000**
Cartucho comunicaciones RS232C	4.500

(*) Precio aproximado.
(**) El VDP de momento no está disponible.

Los precios no incluyen los gastos de envío (serán 250 ptas. y se enviará por correo certificado). Para envíos contra-reembolso los gastos de envío serán de 350 ptas. También, dependiendo del envío y urgencia enviamos por EMS Postal Express (24 horas) ó a través de agencia de transportes.
Es posible realizar el pago mediante un giro postal o ingreso en nuestra cuenta corriente de Caja Postal nº 00-18.880.917 (Rogamos enviar una fotocopia del resguardo o llamar indicando el motivo del mismo).
Muy importante: consultar previamente la disponibilidad del producto.

hnostar
Apartado de Correos 168
15700 Santiago de Compostela
Tel. (981) 80 72 93
E-mail: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

Video 9000

La nueva producción de Sunrise Swiss (desarrollada por Koen van Hartingsveldt) para el cartucho Graphics 9000 ya está disponible. Se trata del denominado Video 9000, una tarjeta de vídeo que se añade a la propia tarjeta del Graphics 9000 y que permite digitalizar y superimponer en un MSX2/2+/turboR a alta resolución

Este nuevo supercartucho se conecta al ordenador a través de un cable plano que va conectado al slot del ordenador, como si de un disco duro se tratara. La salida de video del aparato sigue siendo RGB, por lo que no es posible grabar las imágenes de video obtenidas en un video convencional (que no graban en RGB, sino en CVBS). En un principio, el Video9000 iba a incorporar un conversor interno de RGB a CVBS, algo que nosotros habíamos pedido, pero su autor decidió que es preferible crear un aparato independiente para esta misma función, del que mucha más gente podrá beneficiarse. Una decisión, sin duda, acertada, y en estos momentos podemos decir que ya está en proyecto la fabricación de este conversor de video. Afortunadamente nosotros ya disponemos de un kit RGB/CVBS -montado por nosotros mismos-, pero el nuevo será mucho mejor, con una pérdida de calidad mínima (se están estudiando chips de video de varios fabricantes para dar con el más adecuado).

Características principales

El Video9000 es una tarjeta que se añade al Graphics9000. Por ello, es necesario enviar el Graphics9000 al creador del cartucho para que éste lo monte. Al final quedarán ambas tarjetas, las cuales se pueden usar independientemente, montadas sobre una nueva caja externa con todas las conexiones necesarias.

Las principales características del Video9000 son:

- ✔ Digitalización en tiempo real
- ✔ Superimposición de imágenes
- ✔ Resolución máxima de 512x424 puntos
- ✔ 32768 colores simultáneos
- ✔ Soporte de modo overscan (pantalla completa)
- ✔ Soporte modo entrelazado
- ✔ Entrada de vídeo CVBS, S-VHS y RGB
- ✔ Control externo de color y contraste
- ✔ Interruptor interno de RGB



Con esta tarjeta se puede capturar pantallas procedentes de un vídeo, televisión, cámara, ordenador,... en 32768 colores, superimponer partes con animaciones y títulos, realizar mezclas de vídeo y un sinfín de cosas más. Además, se ha puesto especial atención en el formato de las pantallas capturadas. Actualmente ya es posible digitalizar imágenes a 32768 colores y a la máxima resolución (512x424 píxels en modo entrelazado) y guardarlas directamente en formato BMP (formato gráfico compatible con los PC y Macintosh). Pero se seguirá trabajando para incluir más formatos gráficos, aparte de los propios del Video9000, denominados PIC y VGF, visualizables por cualquier MSX con Graphics9000. Otra de las características de esta tarjeta son la variedad de conexiones de entrada y salida que soporta. Podemos digitalizar imágenes procedentes de una señal RGB (de un ordenador MSX o de un vídeo con salida RGB), CVBS (salida de vídeo de las videocámara, ordenadores, videos...) y S-VHS (señal Super-VHS, usada por ejemplo, en algunas videocámaras).

Software

Para poder digitalizar necesitamos el programa que se entrega con el cartucho. Posteriormente será posible digitalizar y superimponer con unos simples comandos desde el GBASIC, nuevo Basic que está en desarrollo para el Graphics9000. El programa está también en fase de desarrollo y su autor lo irá perfeccionando poco a poco (de momento, en la última versión se ha añadido el formato BMP que nosotros precisamente habíamos pedido al autor). El programa funciona con ratón, y en el caso de tener un Turbo R antes debemos cambiarlo al modo Z80. Además se puede instalar en disco duro, pero no soporta cambios de directorio en su interior (pero sí permite seleccionar una unidad, de la A a la D, donde grabar las imágenes). En una próxima versión se espera corregir todos estos detalles.

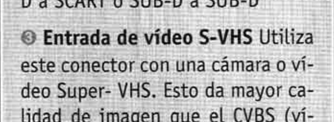
A la hora de guardar las imágenes digitalizadas podemos hacerlo en 3 formatos distintos: VGF, PIC y BMP. Las imágenes .VGF pueden ser visualizadas desde el DOS usando el programa VGF.COM para Graphics9000. Igualmente hay un programa disponible para visualizar las BMP desde el DOS. Las .PIC y .VGF también pueden ser cargadas desde el propio programa de digitalización (pero de momento no las BMP). Queda pendiente, de momento (y es que Koen está dando prioridad al GBASIC) permitir la importación/exportación de las imágenes en Screen 12. Podemos digitalizar las imágenes con estas resoluciones (todas a 32768 colores):

- 256x212
- 256x424 entrelazado
- 512x212 entrelazado
- 384x290 overscan
- 512x424 entrelazado

Esto es lo que nos permite el programa, pero tal y como aparece en el manual, con el Video9000 es posible digitalizar además en otras resoluciones que soportan los 32.768 colores (por ej. modos B1, B2 y B3) como 192x290 o 192x580. En un futuro será posible también convertir estas imágenes a otros modos y formatos mediante software.

La digitalización se hace en tiempo real (50 imágenes por segundo) y la señal de video debe ser en formato PAL (para otros formatos, como NTSC, habría que encargar otra versión específica). Debido a la alta calidad de video obtenida (difícilmente se puede distinguir si se está viendo la TV o bien imágenes digitalizadas) se hace casi necesario disponer de un disco duro, pues grabar una imagen en formato BMP a la máxima resolución ocupa unos 650Kb. Otra de las posibilidades del Video9000 es la superimposición, posible en todos sus modos excepto en los modos B5 y B6.

Conexiones externas del Video9000



❶ **Conector de slot** Conector del Video9000 al slot primario del MSX

❷ **Salida de vídeo RGB** Conecta tu monitor de color o televisor aquí, con la ayuda de un conector SUB-D a SCART ó SUB-D a SUB-D

❸ **Entrada de vídeo S-VHS** Utiliza este conector con una cámara o vídeo Super- VHS. Esto da mayor calidad de imagen que el CVBS (vídeo compuesto) pero menor que el RGB. Conector mini DIN4

❹ **Entrada de CVBS** Usa este conector con un vídeo que tenga esta salida. La mayoría de las cámaras y vídeos tienen esta salida. Conector tipo RCA

❺ **Entrada de RGB** Conecta la salida SCART (Euroconector) ó DIN8-RGB de tu MSX aquí. Puedes digitalizar las imágenes de MSX. También puede ser usado con vídeos que dispongan de salida RGB

❻ **Saturación de color** Mando para regular la saturación de color de la imagen cuando ésta procede de una señal S-VHS ó CVBS

❼ **Contraste** Mando para regular el contraste de la imagen cuando ésta procede de una señal S-VHS ó CVBS













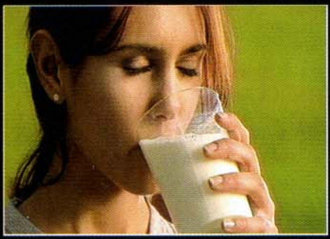




















El manual

Para conocer más a fondo las características e interioridades del Video9000 tenemos un completo manual de instrucciones.

El manual está dividido en varios capítulos, donde nos explican los primeros pasos que debemos dar; todas las conexiones, controles (brillo y contraste) y configuraciones posibles; consejos sobre el uso de un videocasete; cómo instalar el video9000 en una torre de PC; y un apéndice final con esquemas y diagramas de todos los conectores (slot, RGB entrada/salida, CVBS y S-VHS).

También se incluyen tres capítulos de especial interés para los programadores, en uno nos hablan de los puertos de control del Video9000 y en otros dos se incluye información y programas en Basic para digitalizar y superimponer. Se incluye además un apéndice con una descripción de todos los términos empleados en el manual.

Nuestras pruebas

Las imágenes que podéis ver aquí en color han sido digitalizadas directamente de la televisión. Para ello hemos usado un televisor normal, y hemos sacado la señal de CVBS a través de su euroconector.

A pesar de que muchas imágenes no se veían perfectamente en el TV cuando las digitalizamos (para ello habría que tener instalado un buen receptor, antena, etc.) hemos sacado unas pruebas de diferentes temas: imágenes de dibujos animados (que suelen estar bastante saturadas de color), anuncios de televisión, programas, películas, reportajes,...

Un factor muy a tener en cuenta es el brillo y contraste, por lo que hay que regularlo correctamente. Hemos querido mostrar aquí solo las imágenes en formato 512x424, que a pesar de tener mayor resolución son más difíciles de capturar, porque al ser en modo entrelazado la imagen de TV debe estar lo más congelada posible (no es un modo idóneo para imágenes con mucho movimiento).

Esquema de conexiones del Video9000







Toda esta serie de imágenes que véis aquí han sido digitalizadas de diversos programas de televisión con el Video9000


hnostar
A.A.M & MSX-Men
Club Meshes
Club Meshes
MadriSX 98